Fluchtplan 2015

Benutzerhandbuch

VvW GmbH

INHALT

1. Willkommen 1

2. Systemvoraussetzungen und Installation 2

2.1 Systemvoraussetzungen 2

2.2 Installation 2

3. Freischaltung, Produktaktivierung und Programmstart 3

3.1 Freischaltung 3

3.2 Produktaktivierung 4

3.3 Programmstart 4

4. Leitfaden zur Erstellung von Flucht-und Rettungsplänen 5

5. Programmoberfläche 8

5.1 Anwendungsmenü 9

5.2 Menüband 10

5.2.1 Plan 10

5.2.2 Einfügen 11

5.2.3 Bearbeiten 13

5.2.4 Ansicht 15

5.2.5 Extras 17

5.3 Eigenschaftsleisten 18

5.4 Zeichenfläche 20

5.4.1 Objekte erzeugen 20

5.4.2 Objekte und Punkte selektieren und deselektieren 22

5.4.3 Objekte verschieben, rotieren, skalieren und spiegeln 22

5.4.4 Textfelder bearbeiten 23

5.4.5 Objekte ausrichten, Gitternetz- und Hilfslinien 25

5.4.6 Wichtige Tastenkombinationen 26

5.4.7 Kommandorose 27

5.5 Statuszeile 28

5.6 Ebenenliste 29

6. Wände 32

6.1 Erstellen von Wänden / Räumen 32
6.2. Bearbeiten von Wänden 33
7. Fenster, Türen und Treppen 34
7.1 Fenster 34
7.2 Türen 35
7.3 Treppen 36
8. Symbolbibliothek 38
9. Legende 40
10. Maßstab durch Entfernung festlegen 41
11. Container 42
12. Shortcuts 42
13. Impressum 43
14. Lizenzvereinbarungen 44

1. WILLKOMMEN

Vielen Dank, dass Sie sich für ein Produkt unseres Hauses entschieden haben.

Die vorliegende Software „Fluchtplan 2015“ wurde von der VVW GmbH entwickelt und ist ein Hilfsmittel, um Flucht- und Rettungswegpläne, gemäß der DIN ISO 23601 (Ehemals DIN 4844-3) und BGV A8, zu erstellen. Durch die Verwendung der Software sind Sie in der Lage, Flucht- und Rettungswegpläne, sowohl von Grund auf neu zu erstellen, als auch Flucht- und Rettungswegpläne aus bereits vorhandenen digitalisierten Plänen einfach und komfortabel zu erzeugen. Das programminterne Verwalten und Darstellen von parametrisierbaren Bauteilen, wie etwa von Wänden, Türen oder Fenstern, sowie die Verwendung von standardisierten Symbolen, garantieren ein einfaches und bequemes Erstellen von Flucht- und Rettungswegplänen. Bei der Entwicklung des Programms haben wir besonders darauf geachtet, dass die Arbeit mit unserer Software unkompliziert, effizient und leicht erlernbar ist. Besondere Kenntnisse sind nicht erforderlich; Grundkenntnisse im Umgang mit Windows sind vorteilhaft. Die vorliegende Dokumentation soll Ihnen ein gewisses Grundwissen vermitteln und beim Einstieg in die Arbeit mit „Fluchtplan 2015“ helfen. Sie enthält Hinweise zur Installation des Programms und erläutert Ihnen Funktion und Wirkungsweise von Bedienelementen und Handlungsabläufen.

Sollten Sie bereits Benutzer von anderen Softwareanwendungen der VVW GmbH sein, so möchten wir Sie darauf hinweisen, dass die Anwendung „Fluchtplan 2015“ im Gegensatz zu den bisherigen Produkten nicht mehr datenbankorientiert sondern dateiorientiert ist. Dies bietet insbesondere beim Datenaustausch und der Datenarchivierung größtmögliche Flexibilität und ermöglicht Ihnen weiterhin eine intuitive Bedienung der Anwendung.

Neu in „Fluchtplan 2015“

- neue DXF/DWG Importschnittstelle kompatibel zur AutoCAD DWG Format 2013,2014,2015 und älteren
- Aktualisierter und Verbesserter PDF Import
- Zusätzliche Optionen für das Planraster (Umrandung, Darstellung Rastermaß)
- Linien mit Start- und Endknotensymbolen (z.B. Pfeilen)
- Neues Objekt "Fluchtweg mit Pfeil". Durch automatisches Einfügen von Richtungspfeilen in Fluchtwegen, können Fluchtpläne noch schneller und bequemer erstellt werden.
- Volltextsuche nach Symbolen in der Symbolbibliothek
- Neue Symbole für Brandmeldetechnik (Rauchmelder)
- Standortpfeilbeschriftung als Symbol hinzugefügt
- Angepasste Farben für Symbole (RAL 3001 Signalrot, RAL 5005 Signalblau und RAL 6032 Signalgrün)
- Moderne Programmoberfläche
- Auswahl nach Objektart, Name, Inhalt und Farbe
- Symbole lassen sich per Drag&Drop auf den Plan ziehen
- Objektauswahl bleibt beim Bearbeiten mehrerer selektierter Objekte bestehen
- Performance beim Auswählen und Anzeigen verbessert.
- Neue Updatekomponente

2. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN UND INSTALLATION

2.1 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestanforderungen:
CPU: 1 GHz Prozessor
RAM: 1 GB RAM
Betriebssystem: Windows XP, Windows VISTA, Windows 7 oder Windows 8

Empfohlen:
CPU: 2 GHz Prozessor
RAM: 4 GB RAM
Betriebssystem: Windows XP, Windows VISTA, Windows 7, Windows 8
DirectX9 fähige Grafikkarte

Für eine optimale Darstellung, insbesondere von Plänen mit vielen Zeichnungselementen, ist eine moderne Grafikkarte besonders wichtig. Wir empfehlen die Verwendung einer der Karten, aus folgenden Grafikkartenfamilien:

–nVidia GeForce
–nVidia Quadro
–ATI Radeon 9xxx
–ATI Radeon Xxxx
–ATI Radeon HD xxx

2.2 INSTALLATION

Vor der Benutzung des Programms muss „Fluchtplan 2015“ auf Ihrem Rechner durch das mitgelieferte Installationsprogramm eingerichtet werden.

Zum Starten des Programms gehen Sie wie folgt vor:

1 Starten Sie Windows und legen Sie die DVD in das entsprechende Laufwerk.

2 Der DVD Browser wird automatisch gestartet. Über den Menüpunkt „Fluchtplan 2015 / Installation“ wird das Installationsprogramm gestartet. Sollte dies nicht der Fall sein, starten Sie die Installation bitte durch Doppelklicken der Datei start.exe auf der DVD.

3 Der Setupassistent führt Sie durch den weiteren Installationsvorgang. Während der Installation werden zuerst die Programmdateien, danach ein Dienst zur automatischen Programmaktualisierung von „Fluchtplan 2015“ installiert. Bitte achten Sie bei der Auswahl des Installationsortes darauf, dass das Programm nicht auf einem Wechseldatenträger, etwa einem USB-Stick oder einer Wechselfestplatte installiert wird.

Führen Sie bitte nach der Installation unbedingt einen Neustart Ihres Computers aus, um alle Änderungen wirksam werden zu lassen.

Sollte es notwendig sein, das Programm von der Festplatte zu entfernen, können Sie über die Rubrik „Software“ in der Systemsteuerung von Windows alle installierten Programmdateien der Anwendung „Fluchtplan 2015“ problemlos entfernen. Von Ihnen angelegte Pläne sind davon nicht betroffen und müssen manuell entfernt werden.

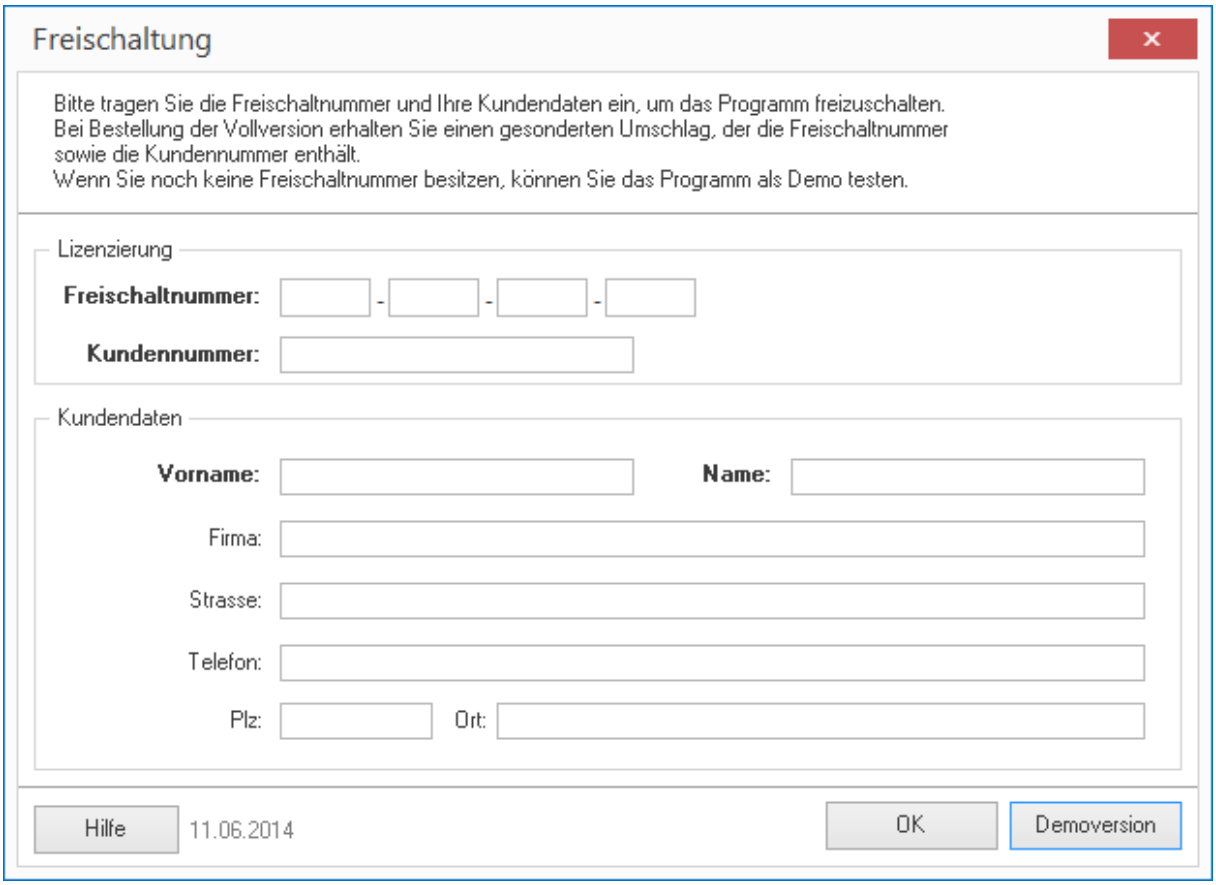
3. FREISCHALTUNG, PRODUKTAKTIVIERUNG UND PROGRAMMSTART

3.1 FREISCHALTUNG

„Fluchtplan 2015“ wird über den angelegten Startmenüeintrag oder über das entsprechende Icon auf dem Desktop durch einen Doppelklick gestartet.

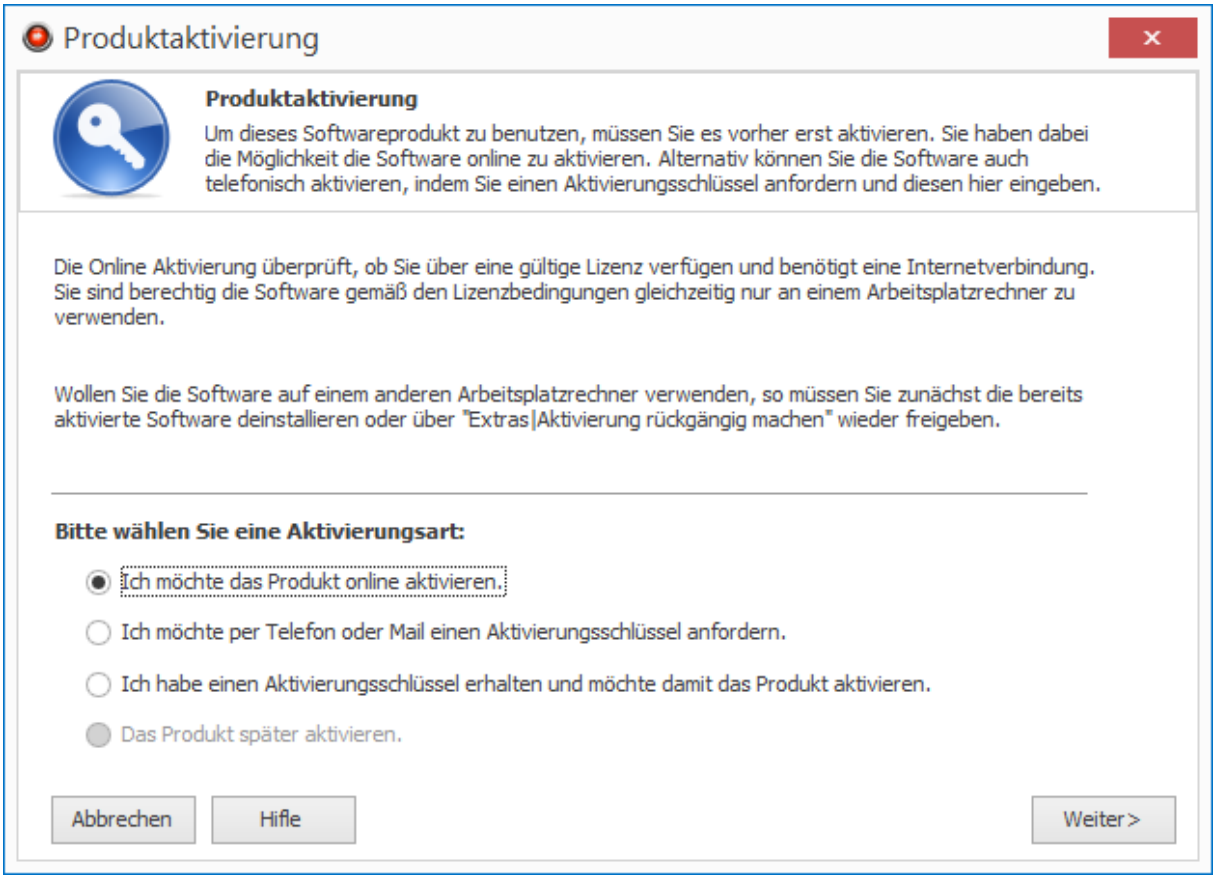
Um das Programm vollständig verwenden zu können, müssen Sie dieses zunächst freischalten. Sollten Sie noch keine Freischaltnummer besitzen, können Sie durch Betätigen der Schaltfläche „Demoversion“ das Programm starten und zeitlich unbegrenzt testen. In der Demoversion werden alle Flucht- und Rettungswegpläne mit dem Vermerk „DEMOVERSION“ ausgedruckt.

Geben Sie die aus 4 Blöcken bestehende Freischaltnummer sowie Ihre Kundennummer ein. Die Freischaltnummer finden Sie in der DVD Hülle. Ihre Kundennummer entnehmen Sie bitte der Rechnung. Nach korrekter Eingabe und Betätigen der ‚OK‘ Taste wird „Fluchtplan 2015“ freigeschalten und gestartet.



3.2 PRODUKTAKTIVIERUNG

Nach der Freischaltung müssen Sie das Programm aktivieren. Die schnellste Möglichkeit ist die Onlineaktivierung. Alternativ dazu können Sie das Produkt während unserer Geschäftszeiten auch telefonisch oder per Mail aktivieren.


Produktaktivierung
Produktaktivierung
Um dieses Softwareprodukt zu benutzen, müssen Sie es vorher erst aktivieren. Sie haben dabei die Möglichkeit die Software online zu aktivieren. Alternativ können Sie die Software auch telefonisch aktivieren, indem Sie einen Aktivierungsschlüssel anfordern und diesen hier eingeben.
Die Online Aktivierung überprüft, ob Sie über eine gültige Lizenz verfügen und benötigt eine Internetverbindung. Sie sind berechtig die Software gemäß den Lizenzbedingungen gleichzeitig nur an einem Arbeitsplatzrechner zu verwenden.
Wollen Sie die Software auf einem anderen Arbeitsplatzrechner verwenden, so müssen Sie zunächst die bereits aktivierte Software deinstallieren oder über "Extras|Aktivierung rückgängig machen" wieder freigeben.
Bitte wählen Sie eine Aktivierungsart:
Ich möchte das Produkt online aktivieren.
Ich möchte per Telefon oder Mail einen Aktivierungsschlüssel anfordern.
Ich habe einen Aktivierungsschlüssel erhalten und möchte damit das Produkt aktivieren.
Das Produkt später aktivieren.
Abbrechen
Hifle
Weiter>

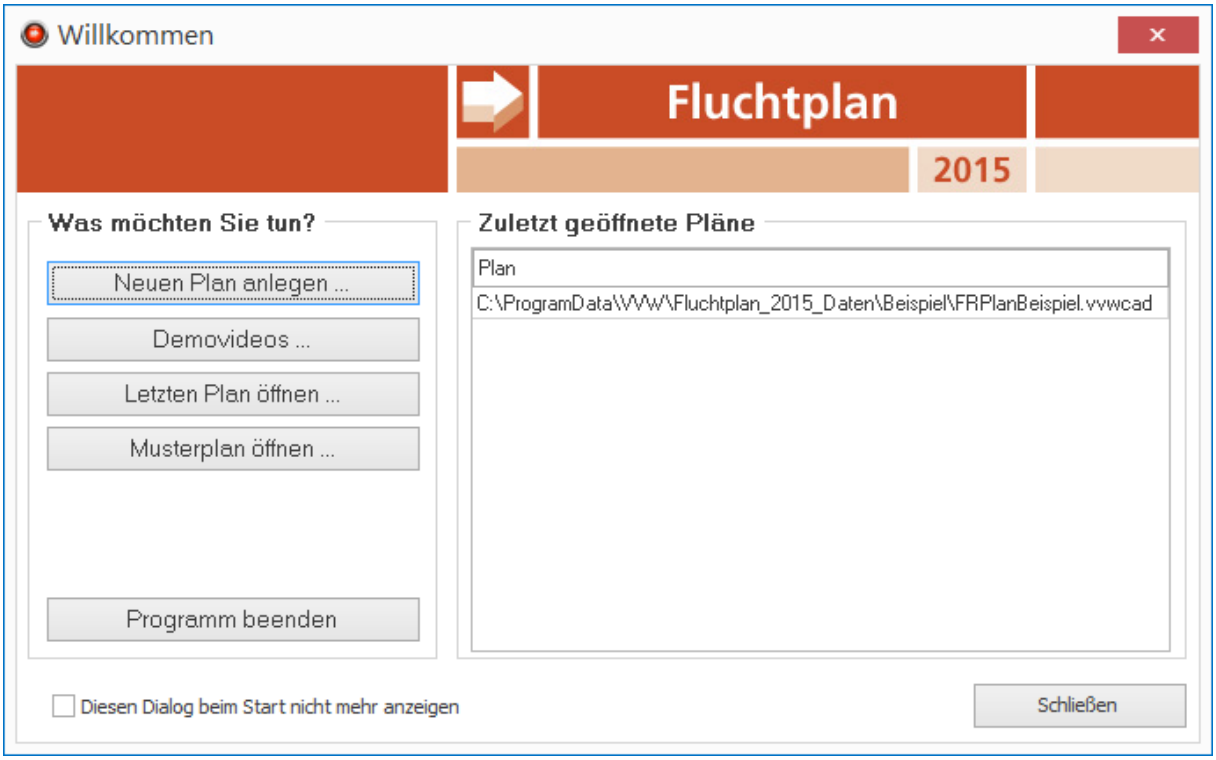
Wählen Sie die gewünschte Aktivierungsart und betätigen Sie die Schaltfläche „Weiter“.
Hinweis: Neben dem Hardwarecode, der Seriennummer unseres Programmes, Ihrer Kundennummer und dem Rechnernamen werden keine weiteren Informationen übermittelt.

Rückgabe der Aktivierung
Sollten Sie gezwungen sein die Software neu zu installieren (z.B. Rechnerkauf oder systembedingte Neuinstallation), so müssen Sie die Aktivierung über den Menüpunkt „Extras/Aktivierung rückgängig machen“ rückgängig machen. Danach können Sie die Software neu installieren und wieder aktivieren.
Detaillierte Informationen zu den einzelnen Aktivierungsarten finden Sie im Installationshandbuch in der DVD-Hülle.

3.3 PROGRAMMSTART

Beim Programmstart wird standardmäßig der Willkommensdialog angezeigt. Dieser beinhaltet die Möglichkeit einen neuen leeren Plan anzulegen, den zuletzt geöffneten Plan, sowie einen Musterplan zu öffnen. Im rechten Teil des Willkommensdialogs werden alle zuletzt geöffneten Pläne aufgelistet. Durch Klick auf einen Eintrag wird der entsprechende Plan geöffnet.

Durch Anwahl der Checkbox „Diesen Dialog beim Start nicht mehr anzeigen“, wird der Willkommensdialog zukünftig nicht mehr bei jedem Start angezeigt. Der Willkommensdialog kann jederzeit im Programm durch Drücken der Taste F2 oder durch Klick auf den Button „Willkommensdialog“ im Menü „Ansicht“ angezeigt werden.

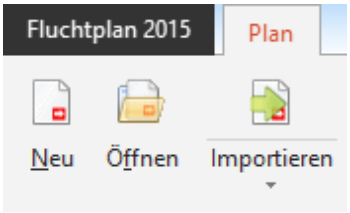


4. LEITFADEN ZUR ERSTELLUNG VON FLUCHT-UND RETTUNGSPLÄNEN

Der folgende Leitfaden soll Ihnen in acht Schritten den Erstellungsprozess von Flucht- und Rettungsplänen mit der Anwendung „Fluchtplan 2015“ vermitteln.

Schritt 1	Anlegen eines neuen Planes

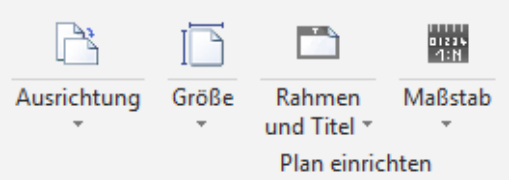
Erstellen Sie zunächst einen neuen leeren Plan, indem Sie im Menüband „Plan“ und in der Befehlsgruppe „Plan“ auf den Punkt „Neu“ klicken. Es wird ein leerer Plan mit den Standardeinstellungen erzeugt und angezeigt.



Schritt 2	Layout des Planes festlegen

Nachdem ein leerer Plan erstellt wurde, werden Planeinstellungen, wie Format, Maßstab und Titel festgelegt. Vor der eigentlichen Erstellung des Grundrisses empfehlen wir Ihnen das Planformat festzulegen, sowie die Titelzeile einzurichten. Dies erspart Ihnen später das Ausrichten und Anpassen des Zeicheninhaltes an ein geändertes Blattformat.

Klicken Sie im Menüband „Plan“ innerhalb der Befehlsgruppe „Plan einrichten“ auf die Schaltflächen „Ausrichtung“, „Größe“, „Rahmen und Titel“, sowie „Maßstab“ um das finale Layout des Planes entsprechend Ihren Wünschen und den Gegebenheiten des abzubildenden Objektes einzurichten.



Schritt 3	Grundriss erstellen

Bevor Sie mit dem Erstellen des Grundrisses anfangen, empfehlen wir Ihnen, sich zunächst ein Bild davon zu machen, welche weiteren Elemente, wie etwa Symbollegende, Übersichtsplan, Verhaltenstafeln und Stempelfeld in den Plan eingefügt werden sollen und welchen Bereich im Plan diese später benötigen. Bitte halten Sie diesen Platz zunächst bei der Erstellung des Grundrisses frei.

Beim Erstellen des Grundrisses gibt es im Wesentlichen drei Möglichkeiten:

Sie erstellen den Grundriss komplett neu, ohne auf andere Quellen zurückzugreifen:

In diesem Fall klicken Sie in der Objektleiste auf den Punkt „Wand“ bzw. „Raum“ und erstellen in der Zeichenfläche den gewünschten Grundriss mit der Maus. nach einem einfachen Mausklick können Sie die Richtung ändern, ein Doppelklick beendet den Zeichenvorgang. Um orthogonal zueinander stehende Wände zu erzeugen, halten Sie die [CTRL]-Taste gedrückt. Um in sich geschlossene Räume zu erzeugen, setzen Sie den letzten Punkt einer Wand genau auf den Anfangspunkt. Parameter wie die Wandstärke lassen sich in der Eigenschaftsleiste einstellen. Zur Vereinfachung wird beim Erstellen der Wände die jeweilige Wandlänge in Metern im Zeichenbereich angezeigt.

Sie erstellen einen Grundriss anhand einer vorhandenen Bilddatei:

Ausgehend von einer vorhandenen Bilddatei, welche den Grundriss darstellt, werden Wände und Teile des Grundrisses über das Bild „gezeichnet“. Erstellen Sie zunächst in der Ebenenliste eine neue Ebene und doppelklicken Sie auf diese. Die neu erstellte Ebene wurde als aktive Ebene zugewiesen. Alle neu erstellten Objekte sind folgend automatisch Bestandteil der aktiven Ebene.

Klicken Sie nun in der Objektleiste auf den Punkt „Bild“ und wählen Sie die entsprechende Bilddatei aus. Verschieben und Skalieren Sie das Bild, bis es an der gewünschten Stelle im Plan ist und die gewünschte Größe besitzt. Durch Halten der [CTRL]-Taste kann ein proportionales Skalieren erzwungen werden.

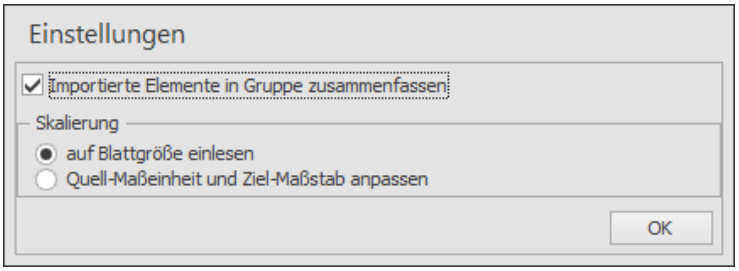
Nachfolgend klicken Sie in der Ebenenliste auf das Symbol „Ebene sperren“ ( ), um ein unbeabsichtigtes Verschieben und Verändern des Bildes zu unterbinden und die Ebene zu sperren.

Stellen Sie nun in der Ebenenliste im Auswahlfeld „Aktive Ebene:“ den Wert „<Dokument>“ ein, um folgend erzeugte Objekte nicht automatisch einer Ebene zuzuordnen. Erstellen Sie jetzt den Grundriss. Verwenden Sie dazu das unterlegte Bild als Orientierung und Hilfsmittel. Durch Klick auf das „Ebene sichtbar“ Symbol ( ) kann die Ebene, welche das Bild enthält, ausgeblendet werden.

Sie erstellen einen Grundriss aus einer vorhandenen AUTOCAD-Datei (dxf/dwg).

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Importieren“ innerhalb der Befehlsgruppe Plan, um eine vorhandene AUTOCAD-Datei (dxf/dwg) zu importieren. Der Inhalt der importierten Zeichnung wird standardmäßig als Gruppenobjekt zusammengefasst. Dadurch werden alle Zeichenobjekte aus der importierten Datei einheitlich behandelt. Verschieben und Skalieren Sie die importierte Gruppe, bis diese an der gewünschten Stelle im Plan ist und die gewünschte Größe besitzt. Zur Vereinfachung des Imports wird der Grundriss aus der AUTOCAD-Datei auf Blattgröße skaliert. Alternativ

kann auch ein gewünschter Maßstab angegeben werden. Häufig beinhalten Grundrisse mehr Objekte und Elemente, als es für einen Flucht- und Rettungsplan notwendig ist. Bitte löschen Sie ausgeblendete oder gefrorene Ebenen, indem Sie in der Ebenenliste auf die entsprechende Ebene mit der rechten Maustaste klicken und im Kontextmenü den Punkt „Ebene und enthaltene Objekte löschen“ klicken.



Je nach gewünschter Darstellungstiefe kann der importierte Grundriss um Wände, Räume oder weitere Zeichenobjekte erweitert werden.

Schritt 4	Fenster, Türen und Treppen hinzufügen

Sollten in dem vorhandenen Grundriss noch keine Bauteile wie Fenster, Türen oder Treppen vorhanden sein, dann klicken Sie bitte wahlweise auf den Punkt „Fenster“, „Tür“ oder „Treppe“ und platzieren Sie das entsprechende Objekt per Drag & Drop in einer bestehenden Wand.

Schritt 5	Fluchtwege hinzufügen

Nachdem der Grundriss fertiggestellt worden ist, fügen Sie bitte Fluchtwege hinzu. Klicken Sie dazu auf den Punkt „Fluchtwege“ in der Objektliste und wählen den Unterpunkt „Fluchtbereich“ bzw. „Fluchtweg“ aus. Erstellen Sie nun mit der Maus die gewünschten Fluchtwege im Plan.

Schritt 6	Symbole hinzufügen

Öffnen Sie die integrierte Symbolbibliothek durch Klick auf die Lasche „Symbolbibliothek“. Wählen Sie daraufhin eine entsprechende Symbolkategorie aus. Über die Suchfunktion können Sie per Texteingabe auch gezielt nach einem gewünschten Symbol suchen.
Hinweis: Symbole für Flucht- und Rettungspläne nach DIN ISO 23601 befinden sich in der Kategorie „Symbole (DIN ISO 23601) und Symbole für Flucht- und Rettungspläne nach DIN 4844-3 befinden sich in der Kategorie „Rettungs- und Brandschutz. (DIN 4844-2)“.
Mittels Drag & Drop können Sie nun das entsprechende Symbol in den Plan einfügen.

Schritt 7	Symbollegende, Verhaltenstafeln und Stempelfeld

Um die Erstellung des Flucht- und Rettungsplanes abzuschließen, werden Symbollegende, Verhaltenstafeln, Stempelfeld und ggf. ein Übersichtsplan eingefügt.
Um eine Legende aus den vorhandenen Symbolen zu erzeugen, klicken Sie bitte auf den Punkt „Legende“ im Menüband „Einfügen“. Der daraufhin erscheinende Assistent generiert eine zum Inhalt passende Symbollegende. Platzieren Sie diese an der gewünschten Stelle.

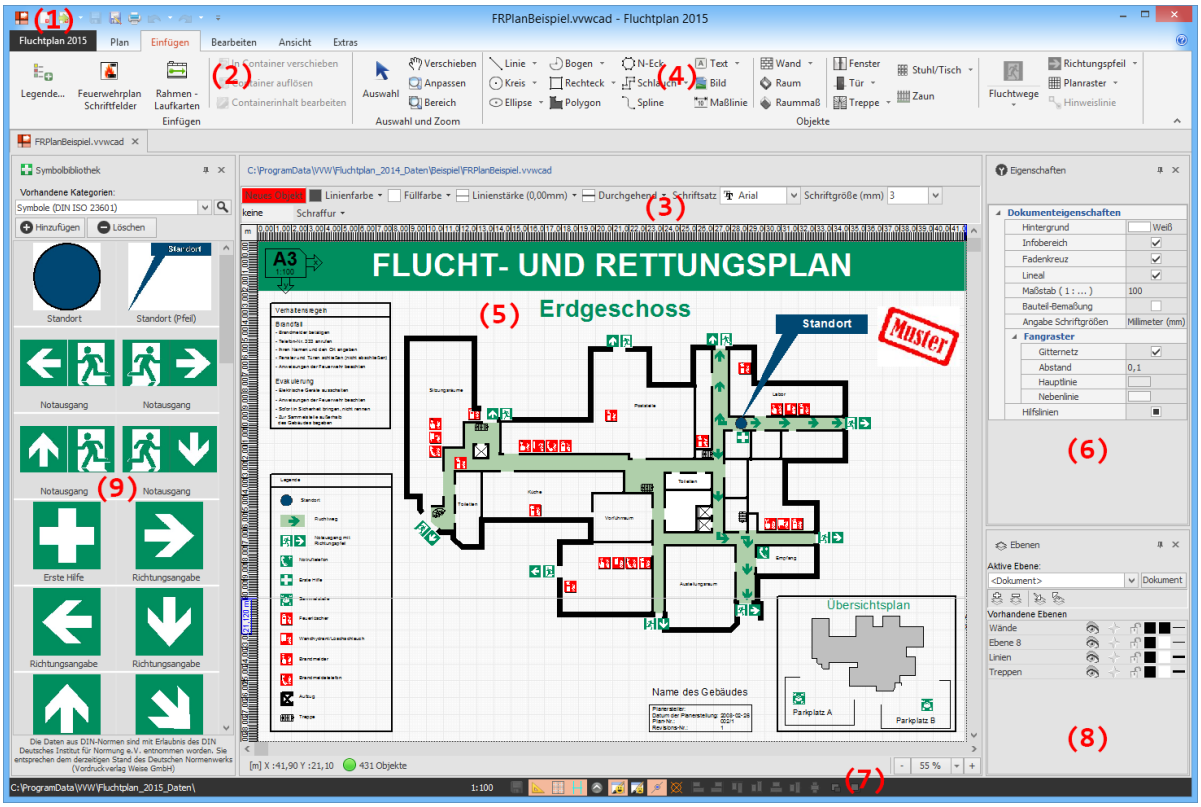
Weitere Elemente des Flucht- und Rettungsplanes finden Sie in der Symbolbibliothek innerhalb der Kategorie „Verhaltenstafeln, Stempelfeld, Übersichtsplan“. Bitte beachten Sie, dass die darin enthaltenen Objekte als Vorlage zu verstehen sind und einer weiteren Anpassung an die tatsächlichen Gegebenheiten bedürfen.

Schritt 8	Flucht- und Rettungsplan drucken

Der Flucht- und Rettungsplan kann abschließend gespeichert und ausgedruckt werden. Klicken Sie dazu, im Menü „Plan“ auf die Schaltfläche „Drucken“. Für ein optimales Druckbild passen Sie bitte das Druckformat an das ausgewählte Planformat an.

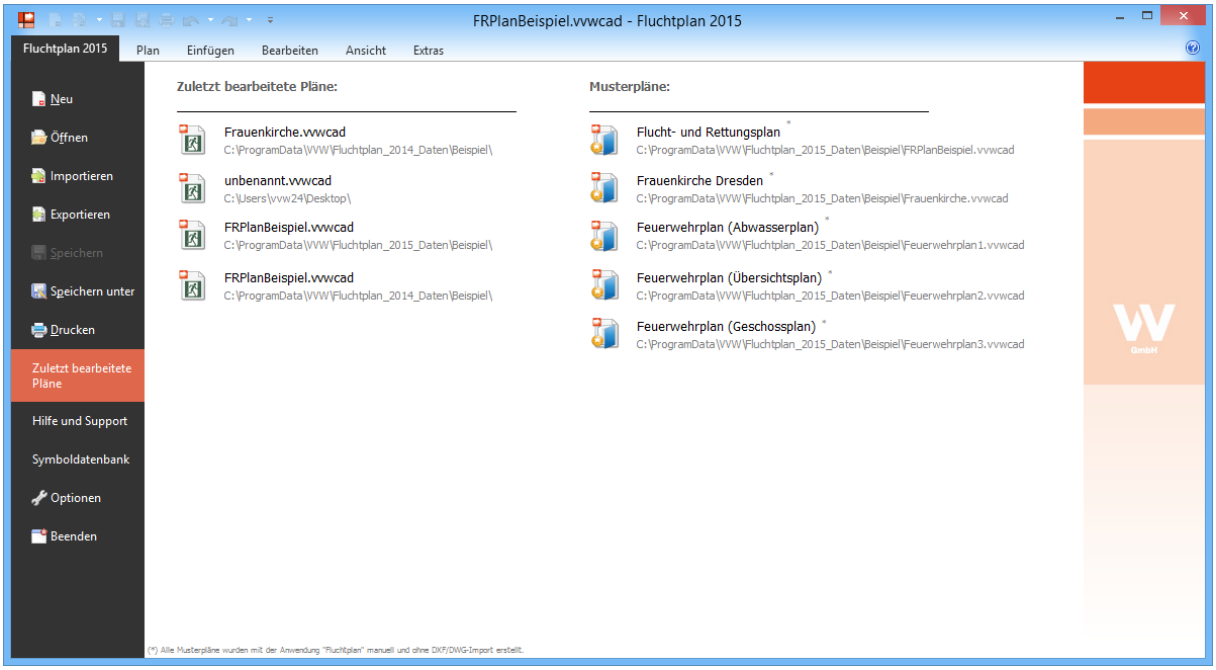
5. PROGRAMMOBERFLÄCHE

Die Oberfläche der Anwendung „Fluchtplan 2015“ besteht aus dem Anwendungsmenü (1), dem Menüband (2), folgend auch Menü genannt, den Eigenschaftsleisten (3) und (6), der Objektleiste (4), der Zeichenfläche (5), der Statuszeile (7), der Ebenenliste (8) sowie der Symbolbibliothek (9). Die Objektliste ist ausschließlich über das Menü „Einfügen“ erreichbar.



5.1 ANWENDUNGSMENÜ

Durch das Anwendungsmenü können die wichtigsten Programmaktionen aufgerufen werden. Das Anwendungsmenü kann durch einen Mausklick auf das oben links befindliche Programmsymbol „Fluchtplan 2015“ geöffnet werden.



Folgende Aktionen stehen Ihnen zur Verfügung:

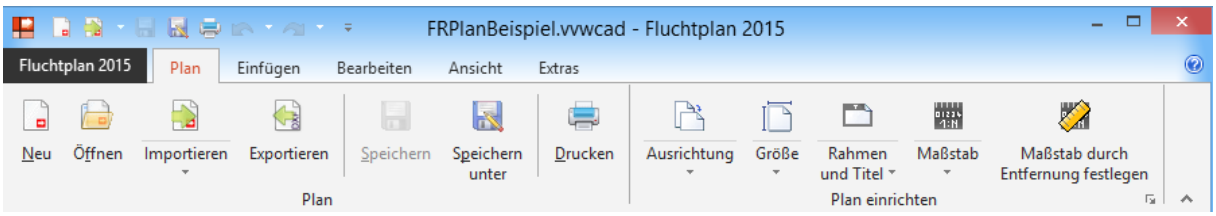
Neu	Es wird ein neuer leerer Plan erzeugt und geöffnet.
Öffnen	Öffnet ein bereits vorhandenes Plandokument. Es können dabei Pläne, welche im programminternen Format (*vvwcad) oder im AutoCAD Format (*.dwg; *.dxf) vorliegen, geöffnet werden.
Importieren	Fügt dem aktuell geöffneten Plan ein bereits vorhandenes AutoCAD Zeichnungsdokument (*.dwg;*.dxf) hinzu.
Exportieren	Exportiert den aktuell geöffneten Plan als AutoCAD Zeichnungsdokument (*.dxf) und speichert die Datei im angegebenen Ordner.
Speichern	Speichert das aktuelle Plandokument im programminternen Format (*.vvwcad) ab.
Speichern unter	Speichert das aktuelle Plandokument im programminternen Format (*.vvwcad) ab. Der Dateiname sowie der Speicherort können dabei angegeben werden.
Drucken	Öffnet den Dialog „Drucken…“ und druckt den Plan.
Zuletzt bearbeitete Pläne	Im rechten Teilbereich des Anwendungsmenüs befindet sich eine Liste der zuletzt geöffneten Pläne. In einer zweiten Spalte werden Musterpläne angezeigt. Durch Klick auf einen Eintrag wird der entsprechende Plan geöffnet.
Hilfe und Support	Im rechten Teilbereich des Anwendungsmenüs werden Hilfethemen und Kontaktmöglichkeiten für den Support angeboten.
Symboldatenbank	Stellt Informationen zur aktuellen Symboldatenbank dar und ermöglicht die Archivierung und Wiederherstellung der Datenbank und den Import der Symboldatenbank aus älteren Versionen.

Optionen	Zeigt einen Dialog der vorhandenen Programmoptionen und Voreinstellungen für Pläne und Dokumente an.
Beenden	Schließt und beendet die Anwendung „Fluchtplan 2015“.

5.2 MENÜBAND

Im „Fluchtplan 2015“ kommt die Menübandtechnologie (*Ribbon*) zum Einsatz. Im Gegensatz zu herkömmlichen Menüs passt sich der Inhalt des Menübandes an die aktuelle Auflösung und Fenstergröße an. Einzelne Aktionen sind in aufgabenbezogenen Registerkarten strukturiert, welche wiederum in den Befehlsgruppen Plan, Einfügen, Bearbeiten, Ansicht und Extras enthalten sind. Ein Doppelklick auf eine Befehlsgruppe verkleinert bzw. vergrößert das gesamte Menüband.

5.2.1 PLAN

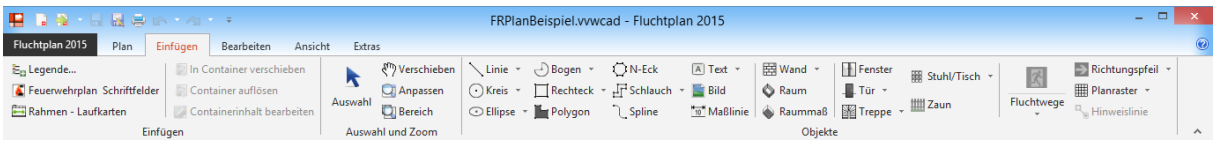


Folgende Aktionen stehen Ihnen in der Befehlsgruppe Plan zur Verfügung.

Neu	Es wird ein neuer leerer Plan erzeugt und geöffnet.
Öffnen	Öffnet ein bereits vorhandenes Plandokument. Es können dabei Pläne, welche im programminternen Format (*vvwcad) oder im AutoCAD Format (*.dwg; *.dxf) vorliegen, geöffnet werden.
Importieren	Fügt dem aktuell geöffneten Plan ein bereits vorhandenes AutoCAD Zeichnungsdokument (*.dwg;*.dxf) hinzu.
Exportieren	Exportiert den aktuell geöffneten Plan als AutoCAD Zeichnungsdokument (*.dxf) und speichert die Datei im angegebenen Ordner.
Speichern	Speichert das aktuelle Plandokument im programminternen Format (*.vvwcad) ab.
Speichern unter	Speichert das aktuelle Plandokument im programminternen Format (*.vvwcad) ab. Der Dateiname sowie der Speicherort können dabei angegeben werden.
Drucken	Öffnet den Dialog „Drucken…“ und druckt den Plan.
Ausrichtung	Legt fest, ob der aktuell geöffnete Plan im Hochformat oder im Querformat dargestellt wird.
Größe	Legt das Format des Planes fest. Dazu wird eine Auswahl verschiedener Standardformatgrößen sowie die Möglichkeit des Festlegens eines benutzerdefinierten Formats angeboten.
Rahmen und Titel	An dieser Stelle kann ein Titel sowie ein Rahmen für den Flucht- und Rettungswegplan ausgewählt werden.
Maßstab	Definiert den zu benutzenden Maßstab für den Plan. Alle Angaben sind in der Einheit Meter zu verstehen. Bei Verwendung des Maßstabes 1:1 und

	dem Vergrößerungsfaktor 100% entspricht 1cm (1m) dargestellter Objektlänge genau 1cm (1m) Bildschirmlänge. Alle skalaren Werte wie Positionen, Länge und Breite der Zeichnungsobjekte sind, wenn nicht anders beschrieben, ebenfalls in der Einheit Meter anzugeben.
Maßstab durch Entfernung festlegen	Sollte der eingestellte Maßstab, vom gewünschten Zeichnungsmaßstab abweichen können, Sie diesen durch die Anwendung berechnen und den Zeichnungsinhalt dazu passend skalieren lassen. Klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche „Maßstab durch Entfernung festlegen“. Im nächsten Schritt können Sie in der Zeichnungsfläche, jeweils durch Mausklick, zwei voneinander verschiedene Meßpunkte setzen. Es empfiehlt sich dazu, eine Strecke nachzumessen, von welcher die tatsächliche Entfernung bekannt ist, z.B. Türbreite, Wandstärke oder Wandlänge.

5.2.2 EINFÜGEN



Folgende Aktionen stehen Ihnen in der Befehlsgruppe Einfügen zur Verfügung.

Legende	Bestandteil eines jeden Flucht- und Rettungswegplanes ist eine Legende der verwendeten Symbole (Symbollegende), etwa für Rettungswege, Notausgänge oder Feuerlöscher. „Fluchtplan 2015“ ist in der Lage, eine Legende aus allen im Plan enthaltenen Symbolen zu erstellen, insofern die Symbole aus der mitgelieferten und im Programm integrierten Symbolbibliothek verwendet wurden.
Feuerwehrplan Schriftfelder	Öffnet ein Dialogfeld zum Einfügen von DIN-konformen Schriftfeldern für Feuerwehrpläne
Rahmen - Laufkarten	Erzeugt einen Rahmen für Feuerwehrlaufkarten
In Container verschieben	Um Zeichnungselemente in ihrer Darstellung bereichsbezogen zu begrenzen, können Container erstellt werden. Ein Container besitzt dabei immer ein oder mehrere enthaltene Objekte und das eigentliche Containerobjekt welches den darzustellenden Bereich der enthaltenen Objekte begrenzt. Beispielsweise empfiehlt sich die Verwendung eines Containers, wenn sie einen Flucht- und Rettungswegplan nur für einen Teilausschnitt eines kompletten Grundrisses erstellen möchten. Erstellen Sie dazu ein Rechteckobjekt, welches als Begrenzung dienen soll. Markieren Sie nun alle Elemente des Grundrisses, klicken Sie auf die Schaltfläche „In Container verschieben“ und wählen abschließend das Rechteck aus.
Container auflösen	Durch Klick auf die Schaltfläche Container auflösen, werden alle im Container enthaltenen Objekte wieder ohne umschließende Begrenzung dargestellt und das Containerobjekt entfernt.
Containerinhalt bearbeiten	Durch Klick auf die Schaltfläche „Containerinhalt bearbeiten“ oder durch Doppelklick auf einen Container, wird die Anwendung „Fluchtplan 2015“ in einen Modus versetzt, in welchem nur die Element des Containers

	bearbeitet werden können. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Container-Bearbeiten-Modus beenden“ oder drücken Sie die [ESC]-Taste, um wieder in den normalen Bearbeitungsmodus zu gelangen.
Auswahl	Ermöglicht die Auswahl von Objekten im Plan durch Mausklick mit linker Maustaste. Durch Halten der [SHIFT]-Taste können weitere Elemente zur Auswahl hinzugefügt werden.
Verschieben	Der Plan kann innerhalb der Zeichenfläche verschoben und so der Focus auf andere Positionen verändert werden.
Anpassen	Die Größe der Ansicht wird so verändert, dass alle Objekte des Plans in der Zeichenfläche größtmöglich angezeigt werden.
Bereich	Der Focus wird auf den auszuwählenden Bereich geändert. Die Ansicht des Plans wird entsprechend vergrößert, so dass der komplette Auswahlbereich angezeigt wird.
Objekte	Eine Beschreibung der verfügbaren Objekte findet sich in der nächsten Tabelle.

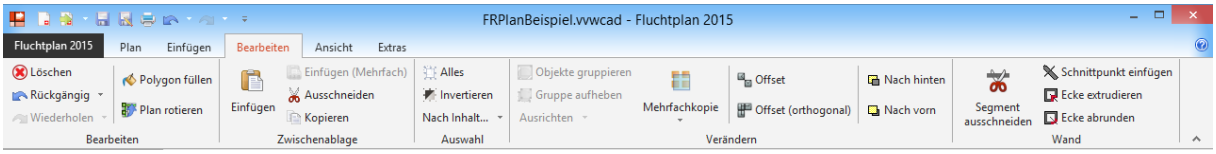
Mit Hilfe der Objektleiste können neue Zeichenobjekte in den Plan eingefügt werden. Klicken Sie dazu auf das entsprechende Symbol und erstellen Sie dann das dazugehörige Objekt durch das Einfügen entsprechender Punkte (Linksklick) und abschließendem Doppelklick. Durch Druck auf die Taste [ESC] können Sie das aktuelle Zeichenobjekt verwerfen.

Folgende Objekte lassen sich durch die Verwendung der Objektliste in den Plan einfügen:

Linie	Erstellt entweder eine einfache Linie oder einen komplexen Linienzug.
Kreis	Erstellt einen Kreis.
Ellipse	Erstellt ein Ellipsenobjekt.
Bogen	Erstellt einen Ellipsenbogen. Definieren Sie zunächst die Ellipse und im zweiten Schritt den Anfangs- sowie den Endwinkel des Bogens.
Rechteck	Erstellt ein einfaches Rechteck.
Polygon	Erstellt eine gefüllte und geschlossene Fläche.
N-Eck	Erstellt einen geschlossenen Linienzug mit n Ecken. Standardmäßig wird ein Oktogon erstellt. In der Eigenschaftsleiste kann für diese Objekte die Anzahl der Ecken festgelegt werden.
Schlauch	Erstellt einen schlauchförmigen Polygonzug mit definierter Breite. Die Breite des Schlauches kann in der Eigenschaftsleiste festgelegt werden.
Spline	Erstellt eine Bezier-Kurve. Bitte beachten Sie: Zwischen jeweils 2 Stützpunkten der Kurve werden 2 Hilfspunkte eingefügt, welche die Krümmung des Kurvensegmentes definieren.
Text	Erstellt Textobjekte.
Bild	Fügt eine Grafik in den Plan ein. Es werden folgende Bildformate unterstützt: *.BMP; *.JPG; *:JPEG und *.PNG.
Maßlinie	Erstellt eine Maßlinie zur Bestimmung der Entfernung zwischen 2 Punkten. Erstellen Sie zunächst die beiden Punkte, zwischen denen die Entfernung gemessen werden soll, als nächstes bestimmen Sie mit der Maus die Entfernung der Maßlinie von den beiden Meßpunkten. Beenden Sie das Erstellen einer Maßlinie mit einem Doppelklick.
Wand	Erstellt eine Wand durch das Einfügen zweier oder mehrerer Punkte. Um

	orthogonal zueinander stehende Wände zu erzeugen halten Sie bitte die [CTRL] Taste gedrückt. Beenden Sie das Erstellen von Wänden mit einem Doppelklick. Sollen geschlossene Wandzüge erstellt werden, so setzen Sie den letzten Punkt der Wand bitte genau auf den ersten Punkt des Wandzuges.
Raum	Erstellt einen geschlossenen Raum mit 4 Ecken.
Raummaß	Klicken Sie nacheinander alle Eckpunkte eines Raumes an. Folgend wird ein Raummaß-Objekt erstellt, welches automatisch die dazugehörige Raumfläche bestimmt.
Fenster	Fügt ein Fenster in eine Wand ein.
Tür	Fügt eine Tür in eine Wand ein.
Treppe	Erstellt ein Treppenobjekt im Plan.
Stuhl/Tisch	Erstellt eine Stuhlreihe oder eine Sitzordnung aus Tisch und Stühlen.
Zaun	Erstellt einen Zaun.
Fluchtwege	Stellt besonders gekennzeichnete Bereiche, wie etwa Fluchtwege als geschlossene gefüllte Fläche dar. Fluchtwegobjekte werden in der Zeichnungsreihenfolge nach hinten gesetzt, damit diese nicht andere Objekte wie Wände überdecken.
Richtungspfeil	Stellt einen Richtungspfeil dar.
Planraster	Erstellt ein Planraster als Rechteck oder Polygon.
Hinweislinie	Fügt eine Hinweislinie ein, die die genaue Lage eines Objekts im Plan anzeigt.

5.2.3 BEARBEITEN



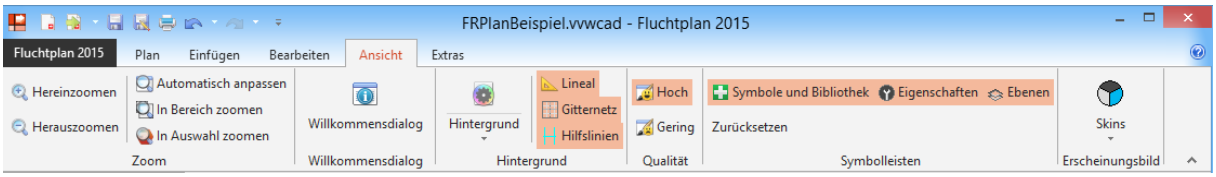
Die Befehlsgruppe “Bearbeiten“ stellt alle wesentlichen Aktionen zum Bearbeiten der Zeichenelemente zur Verfügung.

Löschen	Löscht die ausgewählten Objekte aus dem Plan.
Rückgängig	Klicken Sie auf die Schaltfläche „Rückgängig“ um die letzte Änderung rückgängig zu machen. Standardmäßig verwaltet das Programm „Fluchtplan 2015“ immer die letzten 20 durchgeführten Aktionen. Im Dialogfeld Optionen | erweiterte Dokumenteneinstellungen kann die maximale Anzahl der gespeicherten letzten Aktionen eingestellt werden.
Wiederholen	Wiederholt die zuvor rückgängig gemachte Aktion.
Polygon füllen	Erstellt ein Polygon aus den begrenzenden Linien mit der aktuellen Füllfarbe sowie der aktuellen Linienfarbe. Benutzen Sie diese Funktion beispielsweise, wenn Sie dargestellte Wände aus importierten AutoCAD Dokumenten mit einer Füllung versehen möchten. Beachten Sie bitte, dass die Funktion „Polygon füllen“ nur für geschlossene Kantenzüge gilt. Ellipsen, Kreise und Bezierkurven können nicht mit dieser Funktion gefüllt werden.

Plan rotieren	Sie können mit dieser Funktion anhand eines bestehenden Grundrisses, lagerichtige Teilpläne für verschiedene Gebäudeteile (bspw. Nord- und Südeingang) erstellen.
Einfügen	Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einfügen“ oder drücken Sie die Tastenkombination [CTRL] + [V], um Zeichnungselemente aus der Zwischenablage in den aktuellen Plan einzufügen.
Einfügen (Mehrfach)	Fügt die Zeichnungselemente aus der Zwischenablage mehrfach ein. Im Zwischendialog wird die Anzahl an Wiederholungen und die Verschiebung der Elemente definiert.
Ausschneiden	Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausschneiden“ oder drücken Sie die Tastenkombination [CTRL] + [X], um alle markierten Zeichnungselemente auszuschneiden und in die Zwischenablage einzufügen.
Kopieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche „Kopieren“ oder drücken Sie die Tastenkombination [CTRL]+[C], um alle markierten Zeichnungselemente in die Zwischenablage einzufügen.
Auswahl Alles	Klicken Sie auf die Schaltfläche „Alles“ oder drücken Sie die Tastenkombination [CTRL]+[A], um alle sichtbaren und nicht gesperrten Zeichnungselemente auszuwählen.
Auswahl Invertieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche „Invertieren“ oder drücken Sie die Tastenkombination [CTRL]+[I], um die aktuelle Auswahl zu invertieren. Alle zuvor ausgewählten Zeichnungselemente werden deselektiert und alle vorher nicht ausgewählten Zeichnungselemente werden selektiert.
Auswahl nach Inhalt	Hier können Sie einen Inhaltstyp festlegen, welcher selektiert werden soll. Es gibt hier verschiedenste Auswahlmöglichkeiten, wie bspw. die Auswahl von einem Objekttyp oder Symbolen bis hin zur Eingabe von Name, Farbe oder Inhalt.
Objekte gruppieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche „Objekte gruppieren“ oder drücken Sie die Tastenkombination [CTRL]+[G] um aus allen ausgewählten Objekten eine Gruppe zu erstellen. Bei der Bearbeitung und Erstellung von Flucht- und Rettungsplänen ist das Gruppieren von Objekten eine zentrale Aktion. Oftmals möchte man mehrere Objekte gleichzeitig bearbeiten (verschieben, rotieren, skalieren). Wählen Sie dazu die zu manipulierenden Objekte aus und erstellen Sie daraus eine Gruppe. Die gewünschte Aktion kann nun auf die Gruppe angewandt werden und wird automatisch auf alle in der Gruppe enthaltenen Objekte durchgeführt.
Gruppe aufheben	Klicken Sie auf die Schaltfläche „Gruppe aufheben“ oder drücken Sie die Tastenkombination [CTRL]+[U], um eine markierte Gruppe aufzulösen. Die in der Gruppe enthaltenen Zeichnungselemente können nun wieder einzeln bearbeitet werden.
Ausrichten	Richtet alle markierten Objekte an der Position des Referenzobjekts aus. Das Referenzobjekt ist dabei das erste markierte Objekt. Folgende Optionen stehen Ihnen dabei zur Verfügung: Links ausrichten, Rechts ausrichten, Oben ausrichten, Unten ausrichten, Horizontal ausrichten, Vertikal ausrichten und am Mittelpunkt ausrichten.
Mehrfachkopie	Erzeugt fünf Kopien der aktuell ausgewählten Zeichnungselemente und ordnet diese linear oder radial an oder erzeugt eine fünf mal fünf große Matrix von Kopien und fügt diese im Plan ein. Die Lage und Ausrichtung der Matrix wird relativ zum Mittelpunkt des Ausgangsobjekts bestimmt.

Offset	Eine Kopie der ausgewählten Zeichenobjekte wird erzeugt und kann per Eingabe in einer bestimmten Entfernung zu den Ursprungsobjekten eingefügt werden. Die Richtung, in der die kopierten Objekte eingefügt werden, wird durch Bewegung der Maus auf der Zeichenfläche bestimmt.
Offset (orthogonal)	Eine Kopie der ausgewählten Zeichenobjekte wird erzeugt und orthogonal (waagerecht oder senkrecht) zum Ursprungsobjekt eingefügt.
Nach hinten	Schiebt ausgewählte Zeichnungselemente unter bestehende Elemente. Ändern Sie damit die Reihenfolge, wenn mehrere Objekte vollständig oder teilweise übereinander liegen.
Nach vorn	Schiebt ausgewählte Objekt über bestehende Objekte. Ändern Sie damit die Reihenfolge, wenn mehrere Objekte vollständig oder teilweise übereinander liegen.
Segment ausschneiden	Entfernen Sie aus einem Wandobjekt ein Teilstück durch das Setzen zweier Schnittpunkte.
Schnittpunkt einfügen	Fügt in ein Wandobjekt einen weiteren Schnittpunkt ein.
Ecke extrudieren	Fügt eine weitere Ecke in eine bestehende Raumecke ein.
Ecke abrunden	Rundet eine Raumecke ab.

5.2.4 ANSICHT

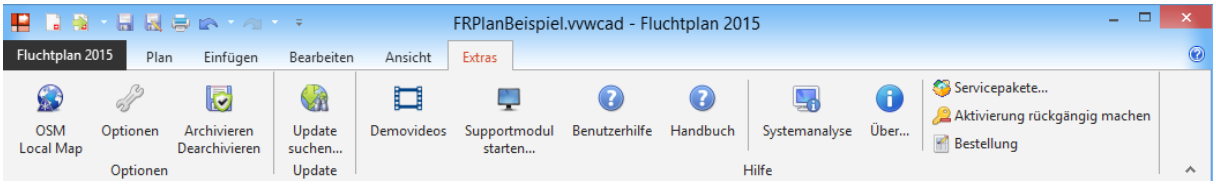


Die Befehlsgruppe „Ansicht“ stellt alle wesentlichen Aktionen zur Veränderung der Darstellung visueller Elemente bereit.

Hereinzoomen	Vergrößert den sichtbaren Planausschnitt.
Herauszoomen	Verkleinert den sichtbaren Planausschnitt.
Automatisch anpassen	Der Zoomfaktor wird so gewählt, dass alle sichtbaren Objekte im Planausschnitt dargestellt werden.
In Bereich zoomen	Bestimmen Sie mit der Maus den sichtbaren Bereich durch das Aufziehen eines Rechtecks.
In Auswahl zoomen	Der Zoomfaktor wird so gewählt, dass alle ausgewählten Objekte im Planausschnitt dargestellt werden.
Willkommensdialog	Zeigt den Willkommensdialog an.
Hintergrund	Legt das Erscheinungsbild des Planhintergrundes fest. Der Hintergrund wird nicht gedruckt.
Lineal	Darstellung des Lineals an/aus.
Gitternetz	Darstellung des Gitternetzes an/aus.
Hilfslinien	Darstellung der Hilfslinien an/aus.
Qualität Hoch	Stellt den Planinhalt in einer Farbtiefe von 32bit dar. Kanten von Textobjekten werden geglättet.
Qualität Gering	Stellt den Planinhalt in einer Farbtiefe von 8bit dar. Kanten von

	Textobjekten werden nicht geglättet. Benutzen Sie diesen Modus für eine erhöhte Performance von großen Plänen mit vielen Objekten.
Zurücksetzen	Stellt den Ursprungszustand der dargestellten Symbolleisten wieder her.
	Darstellung der Symbolleiste „Symbolbibliothek“ an/aus.
	Darstellung der Symbolleiste „Eigenschaften“ an/aus.
	Darstellung der Symbolleiste „Ebenen“ an/aus.
Skins	Legt das globale Erscheinungsbild dieser Anwendung fest.

5.2.5 EXTRAS



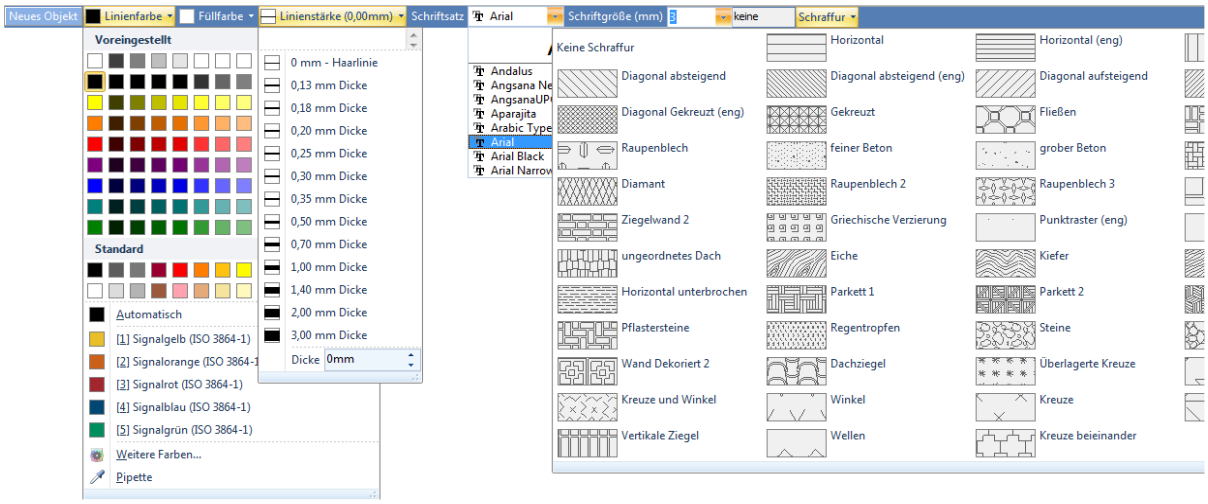
Die Befehlsgruppe Extras stellt weitere Aktionen, etwa zur Programmpflege und zur Hilfe bereit.

OSM Local Map	Öffnet einen Dialog zur Erstellung einer Karte der Umgebung einer beliebigen Adresse im AutoCAD-Format oder im programminternen Format. Die erstellte Karte kann geöffnet (programminternes Format .vvwcad) oder importiert (AutoCAD-Format .dxf) und weiterverarbeitet werden.
Optionen	Dialog der vorhandenen Programmoptionen anzeigen.
Archivieren Dearchivieren	Öffnet den Dialog zum Archivieren und Wiederherstellen der Symboldatenbank und zum Import der Symboldatenbank aus älteren Versionen
Update suchen…	Aktualisiert die Anwendung kostenfrei durch eine neuere Version. Es wird dafür eine Internetverbindung benötigt.
Demovideos	Weiterleitung zur Seite mit Demovideos für den Fluchtplan.
Supportmodul starten…	Startet eine Instanz des Teamviewer, der eine entfernte Wartung und Hilfestellung durch den Hersteller ermöglicht.
Benutzerhilfe	Zeigt die Benutzerhilfe an.
Handbuch	Zeigt das Benutzerhandbuch an.
Systemanalyse	Führt eine Analyse Ihres Systems durch, um etwaige Probleme beheben zu können.
Über…	Zeigt Informationen zur Version der Anwendung an.
Servicepakete…	Öffnet den Dialog zum Laden von Servicepaketen. Pakete können nur von Kunden angefordert werden, die zusätzlichen Service gebucht haben.
Aktivierung rückgängig machen	Öffnet einen Dialog zur Deaktivierung. Dadurch kann das Programm auf einem anderen Rechner aktiviert und genutzt werden.
Bestellung	Öffnet ein Formular zur Bestellung von „Fluchtplan 2015“ und anderen Programmen der Firma Vordruckverlag Weise GmbH.

5.3 EIGENSCHAFTSLEISTEN

Die Anwendung „Fluchtplan 2015“ stellt zwei Bereiche zur Anpassung und Festlegung von wesentlichen Eigenschaften der Zeichenelemente und des Planes bereit:

1. Die Eigenschaftsleiste oberhalb der Zeichenfläche



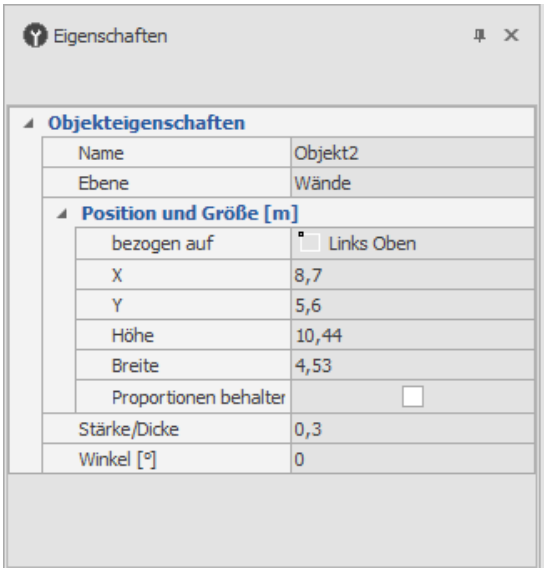
Grundlegend können an dieser Stelle Eigenschaften für alle aktuell markierten Zeichnungselemente sowie für alle neu zu erzeugende Zeichnungselemente eingestellt werden. Sind ein oder mehrere Zeichnungselemente markiert, so beziehen sich die Eigenschaften auf diese. Sind keine Elemente im Plan markiert, so können die Eigenschaften für neu anzulegende Elemente eingestellt werden.

Zur Unterscheidung, auf welche Zeichnungselemente sich die Eigenschaften beziehen, steht links in der Eigenschaftsleiste entweder das Textfeld „Neues Objekt“ oder „Auswahl“.

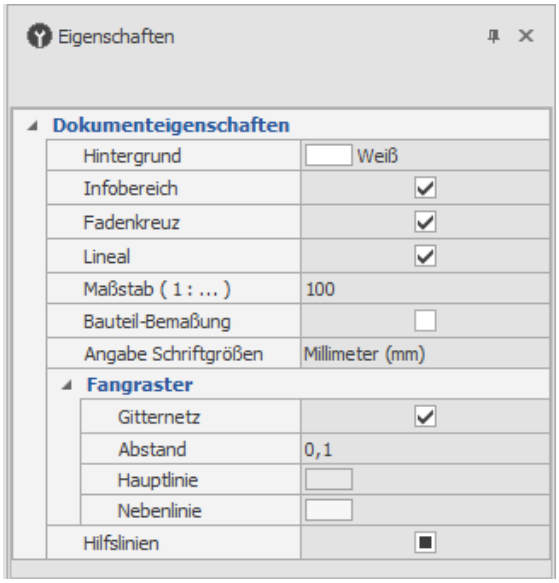
Die Eigenschaftsleiste beinhaltet folgende Eigenschaften:

Linienfarbe	Definiert die Farbe, welche zur Darstellung von Linien und Umrandungen, sowie für die Darstellung von Texten verwendet wird.
Füllfarbe	Definiert die Farbe, welche zur Darstellung von gefüllten Flächen verwendet wird.
Linienstärke	Gibt die Linienstärke in der Einheit Millimeter an. Eine Linienstärke von 0 (Haarlinie) stellt die Linie mit minimal verfügbarer Dicke dar.
Schriftsatz	Definiert den Schriftsatz für Textobjekte.
Schriftgröße	Definiert die Schriftgröße für Textobjekte. Die Schriftgröße wird abhängig von den globalen Einstellungen in Millimeter oder in Punkt angegeben.
Schraffur	Weist eine vordefinierte Schraffur zu.

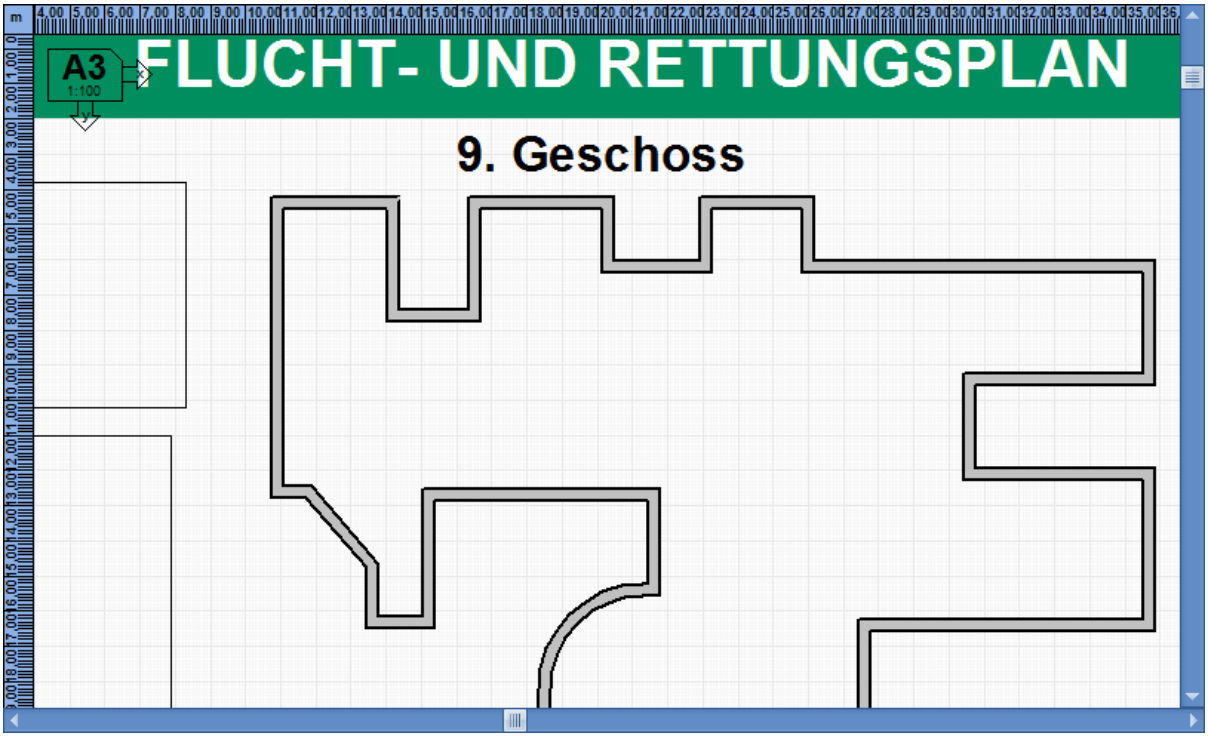
2. Die Eigenschaftsleiste rechts der Zeichenfläche



Sind mehrere Objekte markiert, können weitere Eigenschaften, etwa die Position, der Name, die Höhe und die Breite für diese festgelegt werden (Objekteigenschaften). Sind keine Objekte markiert, so können globale Einstellungen für den Plan festgelegt werden (Dokumenteneigenschaften).



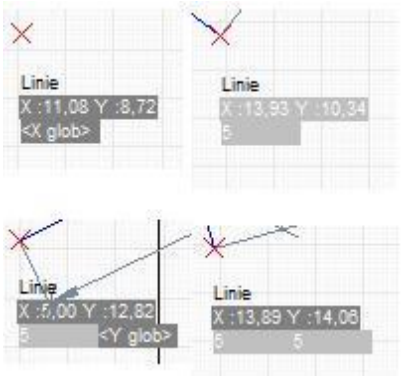
5.4 ZEICHENFLÄCHE



Innerhalb der Zeichenfläche werden alle Zeichenelemente dargestellt. Der angezeigte Planausschnitt kann unter Verwendung der beiden Scrollleisten oder durch Drücken der mittleren Maustaste und Bewegen der Maus verschoben werden. Mit Hilfe des Mausrades lässt sich der angezeigte Planinhalt vergrößern oder verkleinern.

5.4.1 OBJEKTE ERZEUGEN

Um neue Objekte zu erzeugen, wählen Sie in der Objektleiste das entsprechende Objekt aus. Daraufhin erstellen Sie (abhängig vom ausgewählten Objekttyp) durch Linksklick innerhalb der Zeichenfläche ein oder mehrere Punkte. Durch Doppelklick wird das jeweilige Objekt abschließend erstellt.
Bei der Erzeugung von Objekten lassen sich einzelne Punktkoordination neben der Maus auch durch Eingabe der X- und Y-Koordinaten festlegen.



Falls für die Erstellung des ausgewählten Objekttyps die Bestimmung der Koordinaten durch die Tastatur möglich ist, erscheint unterhalb des Mauscursors das Texteingabefeld „<X glob>“. Geben Sie nun den X-Wert der Position ein und drücken Sie anschließend [ENTER]. Daraufhin erscheint das Textfeld „<Y glob>“. Geben Sie daraufhin den Y-Wert der Position hin und drücken [ENTER]. Folgend wird ein Punkt, für das zu erstellende Objekt, an der eingegeben Stelle erzeugt. Weitere wichtige Punkte für das Objekt können auf gleiche Weise definiert werden.

5.4.2 OBJEKTE UND PUNKTE SELEKTIEREN UND DESELEKTIEREN

Einzelne Objekte können durch einen Linksklick mit der Maus ausgewählt werden. Beachten Sie dabei bitte, dass Sie genau auf eine Linie oder eine gefüllte Fläche des Objektes klicken.

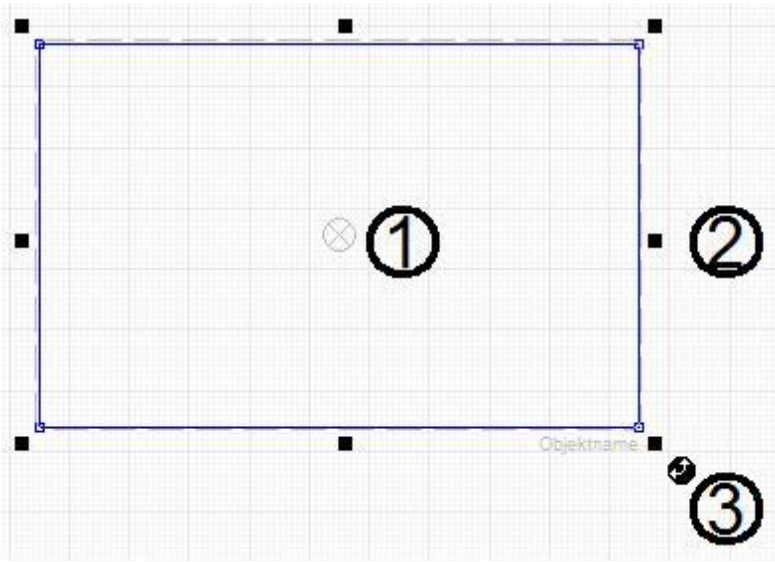
Um mehrere Objekte zu markieren, halten Sie bitte die [SHIFT]-Taste gedrückt und klicken mit der Maus nacheinander auf die zu markierenden Objekte. Um mehrere Objekte innerhalb eines rechteckigen Bereiches auszuwählen, klicken Sie bitte mit der Maus auf einen freien Bereich des Planes und ziehen bei gedrückter linker Maustaste ein Auswahlrechteck auf. Alle Objekte, welche sich vollständig in diesem Bereich befinden, werden beim Loslassen der Maustaste ausgewählt. Durch Verwenden der Aktion „Auswahl-Alles“ oder durch drücken der Tastenkombination [CTRL]+[A] lassen sich alle Objekte markieren.

Hinweis: Sollten Objekte einer Ebene zugeordnet sein, welche unsichtbar oder eingefroren ist, so werden diese im Zeichenbereich nicht angezeigt und können somit nicht ausgewählt oder bearbeitet werden.

Durch Linksklick auf eine freie Stelle im Plan lässt sich die aktuelle Auswahl verwerfen, alle Objekte sind daraufhin abgewählt.

Durch Verwenden der Funktion „Auswahl – Invertieren“ ([CTRL]+[I]) lässt sich die Auswahlmenge invertieren.

Ausgewählte Objekte werden (wie in neben-stehendem Bild zu sehen ist) durch eine blaue Umrandungslinie dargestellt. Desweiteren werden in der rechten unteren Ecke der Objektname, der Rotations-punkt(1), die Skalierungs-markierungen (2) sowie die Rotationsmarkierung (3) dargestellt.



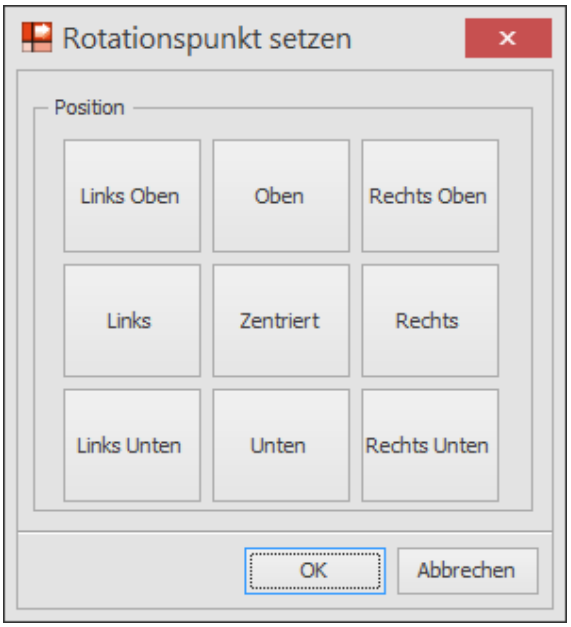
Einzelne Punkte eines Objektes können entweder durch direkten Linksklick auf einen Punkt oder durch Aufziehen eines Auswahlrechtecks bei gedrückter [CTRL]-Taste markiert werden. Die Auswahl einzelner Punkte eines Objektes ist jedoch nicht möglich, wenn „Punkte modifizieren“ in der unteren Statusleiste deaktiviert ist. Ebenso kann die Anzeige des Rotationspunktes in der Statusleiste „Rotationspunkt modifizieren“ deaktiviert sein.

5.4.3 OBJEKTE VERSCHIEBEN, ROTIEREN, SKALIEREN UND SPIEGELN

Ausgewählte Objekte lassen bei gedrückter linker Maustaste verschieben. Objekte können auch durch Festlegen der Position in der Eigenschaftsleiste des Objektes verschoben werden. Alle ausgewählten Objekte lassen sich auch durch Drücken der Tasten [CTRL] + [Pfeiltaste] um jeweils einen Bildpunkt oder durch Drücken der Tasten [SHIFT] + [Pfeiltasten] um den Fangrasterwert verschieben.
Für einige Objekte können die enthaltenen Punkte des Objekts direkt manipuliert werden. Klicken Sie dafür auf einen Punkt und verschieben diesen mit der Maus.

Um Objekte zu rotieren, klicken Sie auf die Rotationsmarkierung und bewegen die Maus bei gedrückter linker Maustaste um den Rotationspunkt. Alternativ kann der Rotationswinkel auch direkt in der Eigenschaftsleiste eingegeben werden. Bitte beachten Sie, dass die Drehung eines Objektes immer um den Rotationspunkt geschieht.
Die Anzeige des Rotationspunktes wird in der Statusleiste über das Schaltsymbol „Rotationspunkt modifizieren“ ( ) gesteuert. Der Rotationspunkt kann entweder direkt mit der Maus verschoben werden, im Dialog „Rotationspunkt setzen“ oder im Eigenschaftenfenster des Objekts eingestellt werden.

Der Dialog „Rotationspunkt setzen“ kann über das Kontextmenü (Klick mit rechter Maustaste auf ein Objekt) „Bearbeiten/Rotationspunkt…“ geöffnet werden.
Die Einstellungen des Rotationspunktes befinden sich unter den „Objekteigenschaften“ in der Eigenschaftenliste. Unter „Position und Größe“ muss bei „bezogen auf“ Rotationspunkt ausgewählt werden.
Ausgewählte Objekte lassen sich durch Drücken der Tasten [CTRL]+[Bild Hoch/Bild Runter] um jeweils 1° oder durch Drücken der Tasten [SHIFT]+[Bild Hoch/Bild Runter] um jeweils 45° rotieren.

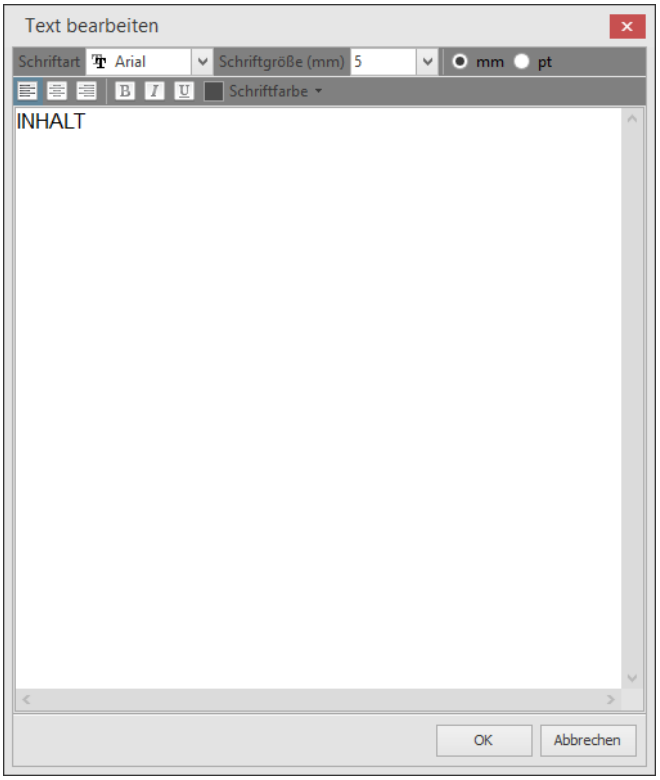


Um Objekte zu skalieren, klicken Sie auf eine der 8 Skalierungsmarkierungen und Verschieben die Maus. Halten Sie die [CTRL]-Taste dabei gedrückt, so wird das Objekt mit proportionalem Seitenverhältnis skaliert.

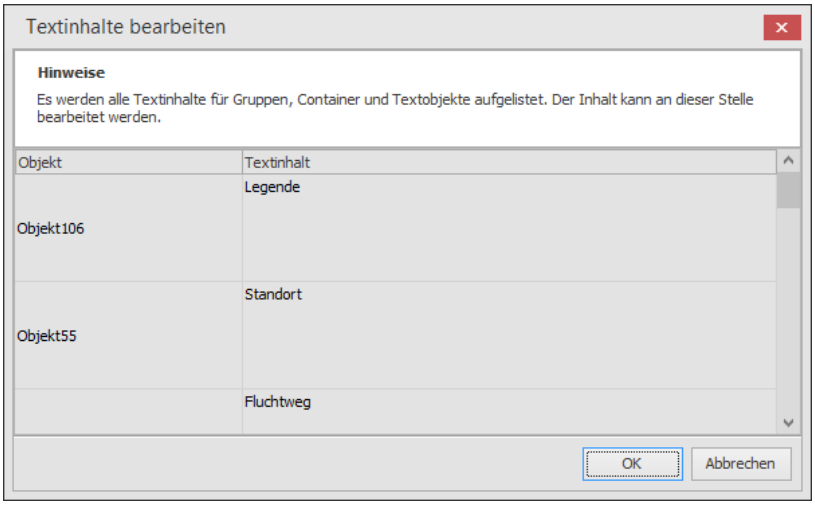
Objekte lassen sich spiegeln, indem im Kontextmenü „Bearbeiten/Spiegeln“ der Befehl „Horizontal“ oder „Vertikal“ ausgewählt wird. Bitte beachten Sie, dass Textelemente davon ausgeschlossen sind.

5.4.4 TEXTFELDER BEARBEITEN

Der Inhalt von Textfeldern läßt sich verändern, indem Sie das zu editierende Textfeld mit der linken Maustaste doppelklicken. Dadurch wird ein Editierfeld mit dem aktuellen Inhalt der Textbox geöffnet. Neben Einstellungen zur Schriftart, Schriftgröße, Textausrichtung und anderen läßt sich auch der Text verändern. Wird die Schrift sehr groß angezeigt, so kann das Editierfeld nur geöffnet werden, wenn eine Linie innerhalb des Textfeldes doppelt angeklickt wird. Dadurch ist es möglich, Objekte hinter dem Textfeld anzuwählen und zu bearbeiten.



Zur einfachen Handhabung von gruppierten Textfeldern, wie Sie sie unter Anderem in der Kategorie „Verhaltenstafeln, Stempelfeld, Übersichtsplan“ der Symbolbibliothek vorfinden, können Sie alle Textfelder im Dialog „Textinhalte bearbeiten“ übersichtlich verändern, ohne die Gruppierung aufzuheben. Markierte Textfelder und ungruppierte Textfelder in Containern können über diesen Dialog ebenfalls bearbeitet werden. Sie starten den Dialog über „Bearbeiten/Textinhalte...“ im Kontextmenü (Klick mit rechter Maustaste auf die Gruppe).

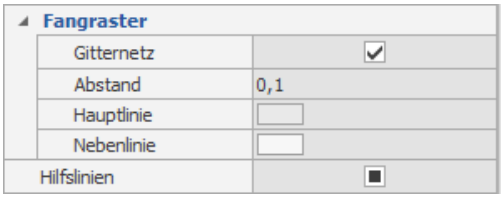


5.4.5 OBJEKTE AUSRICHTEN, GITTERNETZ- UND HILFSLINIEN

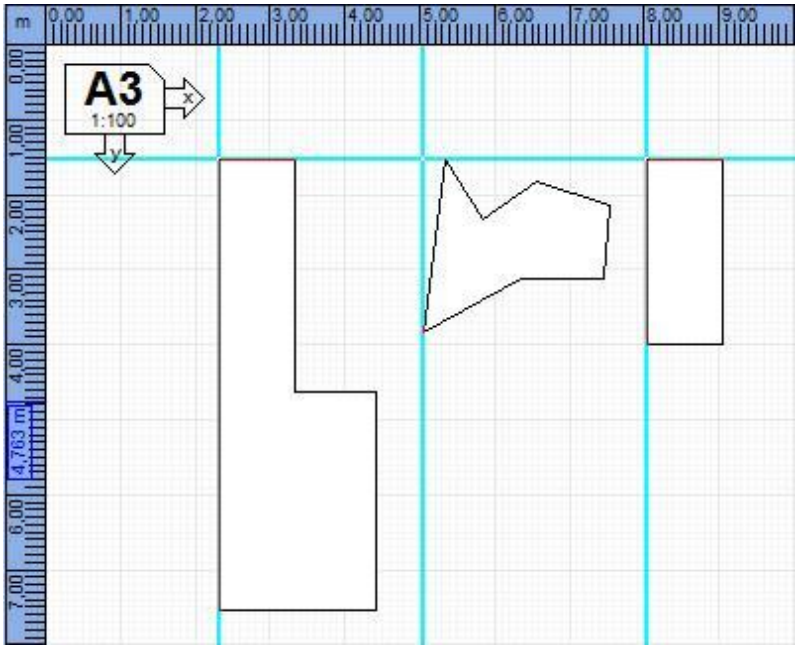
Die Position erzeugter Objekte lässt sich auf vielfältige Art und Weise zueinander ausrichten.

Beim Verschieben von Objekten mit der Maus ist es oftmals hilfreich, ein „magnetisches“ Gitter zu verwenden. Durch Klick auf den Punkt „Gitternetz“ in der Dokumenteneigenschaftsleiste oder durch Klick auf die Schaltfläche „Gitternetz“ in der Statuszeile kann das „magnetische“ Fanggitter aktiviert oder deaktiviert werden.

Bei aktiviertem Gitternetz werden alle Objekte beim Verschieben automatisch an den Gitternetzlinien oder den Eckpunkten anderer Objekte ausgerichtet. Der Abstand der Gitternetzlinien zueinander kann über den Wert „Abstand“ in den Dokumenteneigenschaften eingestellt werden.



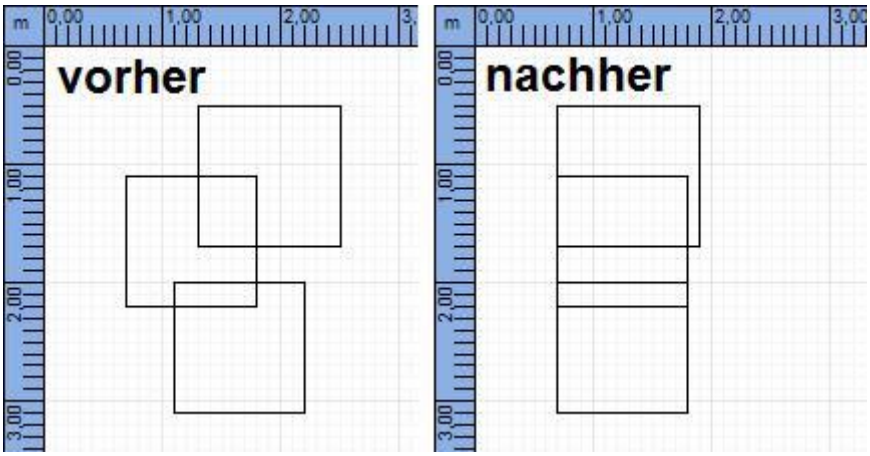
Neben dem Gitternetz unterstützt die Anwendung „Fluchtplan 2015“ die Verwendung von Hilfslinien. Die obere linke Ecke eines Objektes wird beim Verschieben von Objekten an den Hilfslinien ausgerichtet. Bei der Positionsbestimmung haben Hilfslinien eine höhere Priorität als Gitternetzlinien.



Horizontale sowie vertikale Hilfslinien können erzeugt werden, indem Sie in das obere oder linke Lineal klicken und bei gedrückter linker Maustaste die Maus an die jeweilige Position bewegen, an der die Hilfslinie platziert werden soll.

Hilfslinien können quasi mit der Maus aus dem Lineal herausgezogen werden. Um Hilfslinien zu entfernen schieben Sie diese wieder mit gedrückter linker Maustaste in das entsprechende Lineal zurück.

Eine weitere Möglichkeit Objekte zueinander auszurichten, bietet der „Bearbeiten /Ausrichten“ Befehl im Kontextmenü. Die Anwendung richtet dabei alle markierten Objekte an der Position des Referenzobjektes aus. Das Referenzobjekt ist dabei das zuerst markierte Objekt. Folgende Optionen stehen Ihnen dabei zur Verfügung: Links ausrichten, Rechts ausrichten, Oben ausrichten, Unten ausrichten, Horizontal ausrichten, Vertikal ausrichten und am Mittelpunkt ausrichten.



Das obige Bild zeigt beispielhaft die Verwendung der Aktion „Links ausrichten“. Alle Rechtecke wurden an der linken Kante des ersten Rechtecks angeordnet.

5.4.6 WICHTIGE TASTENKOMBINATIONEN

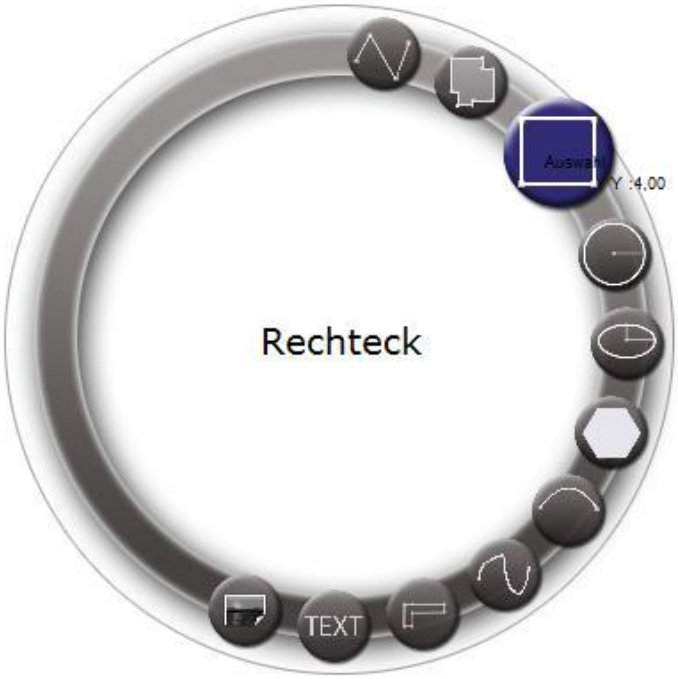
Steuerungstaste	Taste / Aktion	Effekt

CTRL	A	Alles markieren.
CTRL	I	Auswahl invertieren.
CTRL	G	Erstellt eine Gruppe, aus allen ausgewählten Objekten.
CTRL	U	Löst die aktuelle Gruppe auf.
CTRL	C	Kopieren von Objekten.
CTRL	V	Einfügen von Objekten.
CTRL	X	Ausschneiden von Objekten.
F2		Willkommensdialog.
CTRL	Pfeiltaste	Bewegt die ausgewählten Objekte um einen Bildpunkt.
SHIFT	Pfeiltaste	Bewegt die ausgewählten Objekte um den Fangrasterwert.
CTRL	Bild hoch / Bild runter	Rotiert die ausgewählten Objekte um 1°.
SHIFT	Bild hoch / Bild runter	Rotiert die ausgewählten Objekte um 45°.
SHIFT	Linksklick	Fügt das Objekt der Auswahl hinzu.
CTRL	Skalieren	Skaliert das Objekt proportional.
CTRL	Auswahlrahmen	Wählt alle Punkte innerhalb des Auswahlrahmens aus.
SPACE		Schnellauswahlmenü (Kommandorose).
CTRL	Objekt erzeugen	Erstellt zueinander orthogonale Punkte.

5.4.7 KOMMANDOROSE

Durch Drücken der [SPACE] Taste oder durch Klick auf das Symbol „Kommandorose“ in der Statusleiste, öffnet sich das Schnellauswahlmenü (Kommandorose) an der aktuellen Mauscursorposition. In diesem können die gängigsten Objekttypen schnell erzeugt werden.

Die Kommandorose wurde für erfahrene Bediener des Programmes entwickelt und ermöglicht die effiziente Steuerung der Anwendung. Mit Ihrer Hilfe ist es möglich, unabhängig vom Menüband „Einfügen“ neue Objekte zu erzeugen.



Es lassen sich folgende Objekte erzeugen (von oben nach unten):

Linie
Polygon
Rechteck
Kreis
Ellipse
N-Eck
Bogen
Bezierkurve
Schlauch
Text
Grafik

5.5 STATUSZEILE

Die Statusleiste der Anwendung „Fluchtplan 2015“ ist in zwei Bereiche unterteilt.

In der oberen Leiste werden die aktuelle Mausposition, die Gesamtzahl der enthaltenen Objekte sowie der Zoomfaktor angezeigt. Der Zoomfaktor kann jeweils durch Klick auf die Schaltfläche (+) vergrößert oder durch Klick auf die Schaltfläche (-) verkleinert werden.

In der unteren Statuszeile wird das verwendete Programmdatenverzeichnis angezeigt. In diesem Verzeichnis legt die Anwendung „Fluchtplan 2015“ sowohl temporäre Dateien als auch Einstellungsdaten ab. Bitte sorgen Sie dafür, dass der Schreib- und Lesezugriff auf dieses Verzeichnis möglich ist. Weiterhin wird der im aktuellen Plan verwendete Maßstab sowie eine Reihe von Programmaktionen, Darstellungsoptionen und Ausrichtungsoptionen angezeigt.

Folgende Aktionen und Optionen können innerhalb der Statuszeile ausgeführt bzw. eingestellt werden (von links nach rechts).

Veränderte Daten speichern	Speichert den Plan.
Lineal	Darstellung Lineal an/aus.
Gitternetz	Darstellung Gitternetz an/aus.
Hilfslinien	Darstellung Hilfslinien an/aus.
Kommandorose	Öffnet das Schnellauswahlmenü (Kommandorose).
Hohe Darstellungsqualität	Stellt den Planinhalt in einer Farbtiefe von 32bit dar. Kanten von Textobjekten werden geglättet.
Geringe Darstellungsqualität	Stellt den Planinhalt in einer Farbtiefe von 8bit dar. Kanten von Textobjekten werden nicht geglättet. Benutzen Sie diesen Modus für eine erhöhte Performance von großen Plänen mit vielen Objekten.
Punkte modifizieren	Bei aktiviertem Modus können einzelne Punkte von Objekten ausgewählt und verschoben werden.
Rotationspunkt modifizieren	Bei aktiviertem Modus kann der Rotationspunkt verschoben werden. Ist der Modus deaktiviert, wird der Rotationspunkt bei ausgewählten Objekten ausgeblendet.
Links ausrichten	Selektierte Objekte werden an der linken Kante des Referenzobjekts ausgerichtet.
Rechts ausrichten	Selektierte Objekte werden an der rechten Kante des Referenzobjekts ausgerichtet.
Oben ausrichten	Selektierte Objekte werden an der oberen Kante des Referenzobjekts ausgerichtet.
Unten ausrichten	Selektierte Objekte werden an der unteren Kante des Referenzobjekts ausgerichtet.
Horizontal ausrichten	Selektierte Objekte werden horizontal ausgerichtet.
Vertikal ausrichten	Selektierte Objekte werden vertikal ausgerichtet.
Am Mittelpunkt ausrichten	Selektierte Objekte werden am Mittelpunkt des Referenzobjekts ausgerichtet.
Nach hinten verschieben	Schiebt das ausgewählte Objekt unter bestehende Objekte. Ändern Sie damit die Reihenfolge, wenn mehrere Objekte vollständig oder teilweise übereinander liegen.
Nach vorn verschieben	Schiebt das ausgewählte Objekt über bestehende Objekte. Ändern Sie damit die Reihenfolge, wenn mehrere Objekte vollständig oder teilweise übereinander liegen.

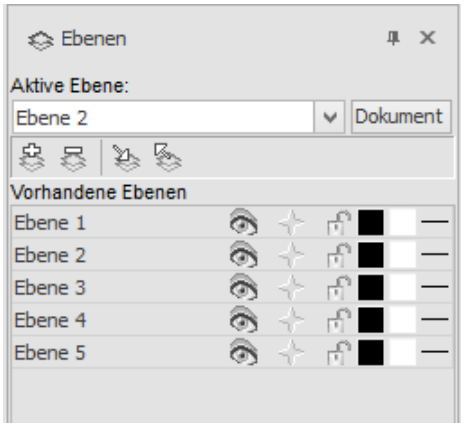
5.6 EBENENLISTE

Die Verwendung von Ebenen dient zur Aufteilung einer komplexen Zeichnung in mehrere logische Schichten zur besseren Verwaltung und Strukturierung. Einzelne oder mehrere Objekte können in „Fluchtplan 2015“ einer Ebene zugewiesen werden, müssen dies aber nicht.

Ebenen sind insofern hilfreich, als dass sie es ermöglichen, Teile des Planes auszublenden oder so zu sperren, dass diese vor unbeabsichtigter Veränderung geschützt sind. Ebenso ist es möglich für alle Objekte der Ebene Eigenschaften wie Linienfarbe, Füllfarbe oder Linienstärke festzulegen. Solange keine Linienfarbe, Füllfarbe oder Linienstärke der Ebene zugewiesen wurde, definiert jedes Element der Ebene selbst sein Erscheinungsbild.

Die Reihenfolge der Ebenen hat keine Auswirkung auf die Reihenfolge, in welcher die einzelnen Elemente gezeichnet werden.

Alle in der Planzeichnung existierenden Ebenen werden in der Tabelle „Vorhandene Ebenen“ dargestellt, hier können die Eigenschaft einer Ebene direkt bearbeitet werden.



Eine Ebene besitzt folgende Eigenschaften:

	Name	Der Name der Ebene.
	Sichtbar	Ist die Ebene unsichtbar, so werden alle Elemente der Ebene ausgeblendet.
	Gefroren/Getaut	Ist die Ebene gefroren, so werden alle Elemente der Ebene ausgeblendet.
	Gesperrt	Ist die Ebene gesperrt, so können die Elemente der Ebene nicht mehr verändert werden, sind aber weiterhin sichtbar. Neue Elemente können der Ebene hinzugefügt werden.
	Linienfarbe	Die Linienfarbe aller Element der Ebene.
	Füllfarbe	Die Füllfarbe aller Element der Ebene.
	Linienstärke	Die Linienstärke aller Elemente der Ebene.

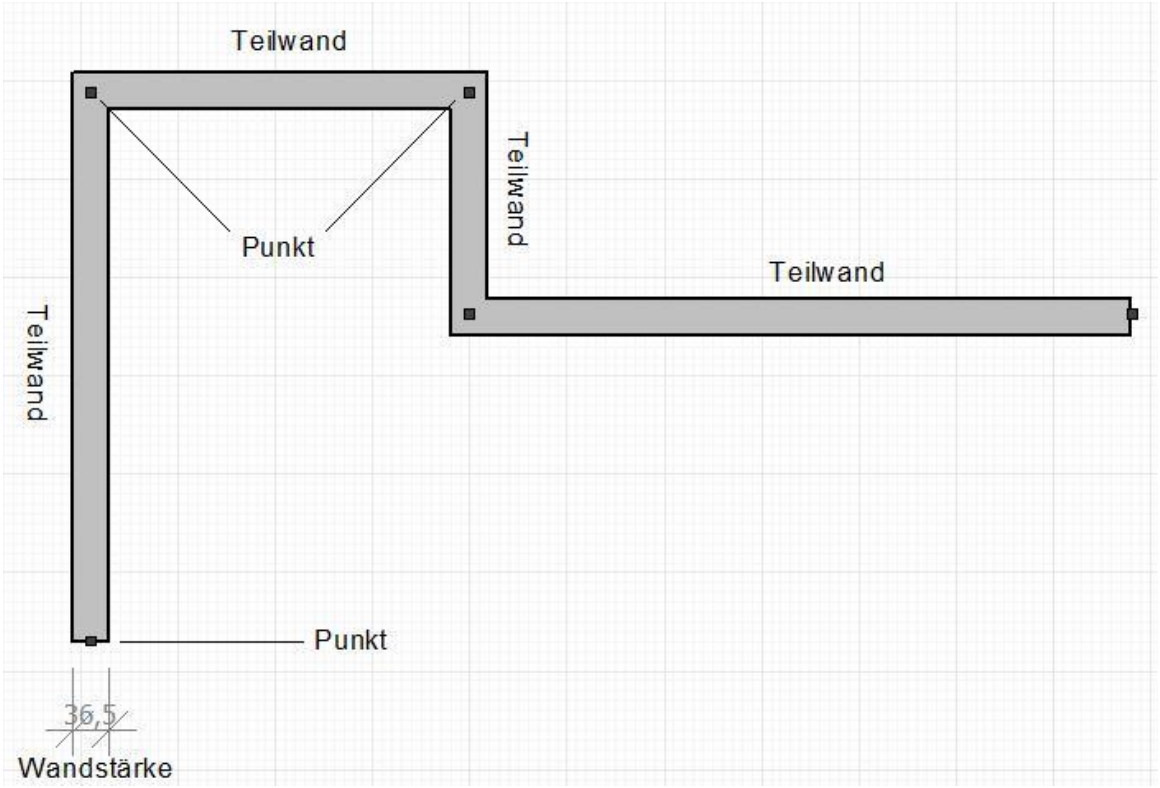
Durch Auswahl einer Ebene im Feld „Aktive Ebene“ kann eine Ebene als aktive Ebene gesetzt werden. Alle neu erzeugten Objekte sind dann automatisch Teil der aktiven Ebene. Bitte beachten Sie unbedingt, dass die aktive Ebene sichtbar ist.
Folgende Aktionen stehen Ihnen in der Ebenenliste zur Verfügung:

Ebene hinzufügen	Erstellt eine neue Ebene.

Ebene löschen (Objekte werden beibehalten)	Löscht die aktive Ebene. Die Objekte der Ebene werden dabei nicht gelöscht und sind folgend keiner Ebene zugeordnet.
Ausgewählte Objekte der Ebene hinzufügen	Fügt alle markierten Objekte der aktiven Ebene hinzu.
Ebenenzuordnung der ausgewählten Objekte aufheben	Entfernt die Ebenenzuordnung für alle ausgewählten Objekte.

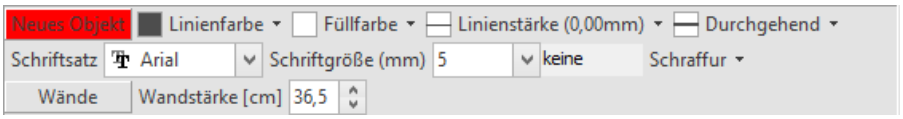
6. WÄNDE

Wände stellen ein zentrales Objekt zur Darstellung eines Grundrisses in Flucht- und Rettungswegplänen dar. Ein Wandzug besteht dabei aus ein oder mehreren Teilwänden mit gleicher Wandstärke, welche jeweils durch 2 verschiedene Punkte definiert sind. Wände können dabei offen oder in sich geschlossen sein. Objekte wie Türen und Fenster können nur auf einer bestehenden Wand platziert und dargestellt werden.



6.1 ERSTELLEN VON WÄNDEN / RÄUMEN

Wand-Modus (feste Wandstärke)
Klicken Sie in der Objektleiste auf „Wand“ und geben Sie im Feld Wandstärke die gewünschte Wandstärke in Zentimeter ein, danach definieren Sie zunächst den Startpunkt, sowie die weiteren Eckpunkte der Wand. Mit einem Doppelklick beenden Sie das Erzeugen einer Wand. Halten Sie während des Erzeugens einer Wand die [CTRL]-Taste gedrückt, so werden nur orthogonal zueinander stehende Wände erzeugt.

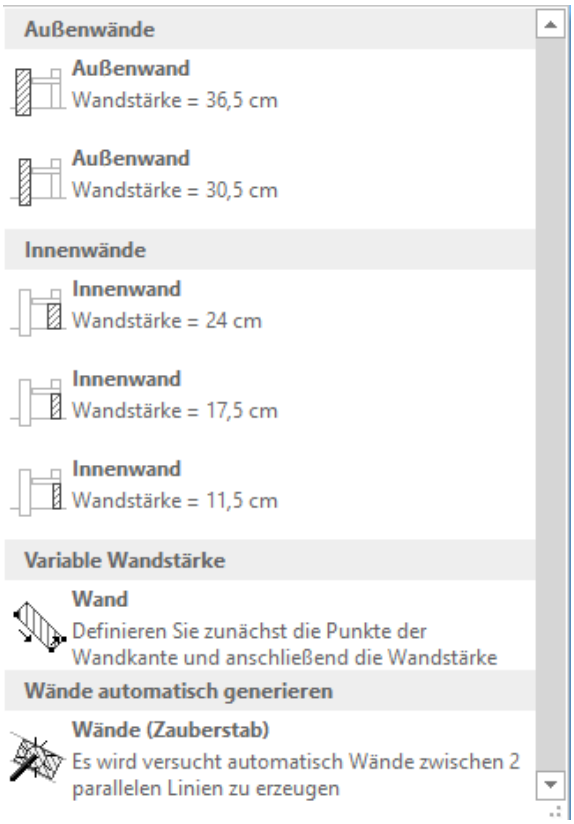


Wand-Modus (variable Wandstärke)
Bestimmen Sie zunächst den Startpunkt sowie die Eckpunkte der Wand. Doppelklicken Sie nun um folgend die Wandstärke durch Verschieben der Maus einzustellen. Abschließend Doppelklicken Sie um das Wandobjekt zu erstellen. Benutzen Sie diesen Modus, falls sie Wände in eine vorhandene Zeichnung, welche bereits Außenkanten der Wände darstellt, einfügen möchten.

Raum-Modus

Um einen geschlossenen Raum mit vier Ecken zu erzeugen, klicken Sie bitte in der Objektleiste auf den Punkt „Raum“. Bestimmen Sie folgend den Start-, sowie den Endpunkt des Raumes. Es wird dabei die aktuelle eingestellte Wandstärke verwendet.

Wände (Zauberstab)
Klicken Sie innerhalb zweier parallel zueinander verlaufender Linien, um eine Teilwand dazwischen zu erzeugen.



Die Wandstärke kann in jedem Fall noch nachträglich über Objekteigenschaften geändert werden.

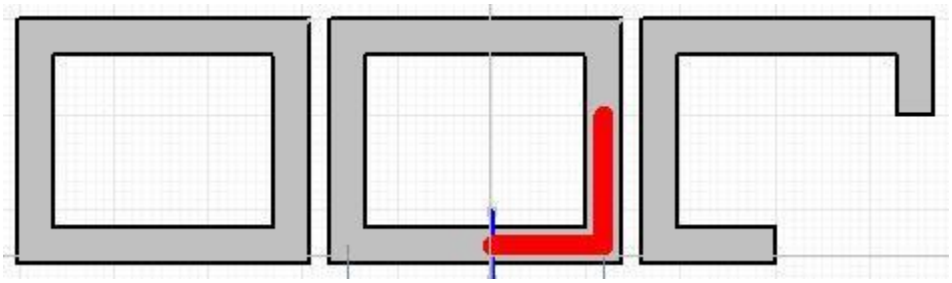
6.2. BEARBEITEN VON WÄNDEN

Wandobjekte lassen sich wie alle anderen Objekte durch Verschieben, Skalieren, Rotieren und Spiegeln bearbeiten.

Ebenso können einzelne Punkte einer Wand durch Anklicken und Gedrückthalten der linken Maustaste verschoben werden. Mehrere Eckpunkte einer Wand können durch das Halten der [CTRL]-Taste und Aufziehen eines Auswahlbereiches ausgewählt und gleichzeitig mit der Maus verschoben werden.

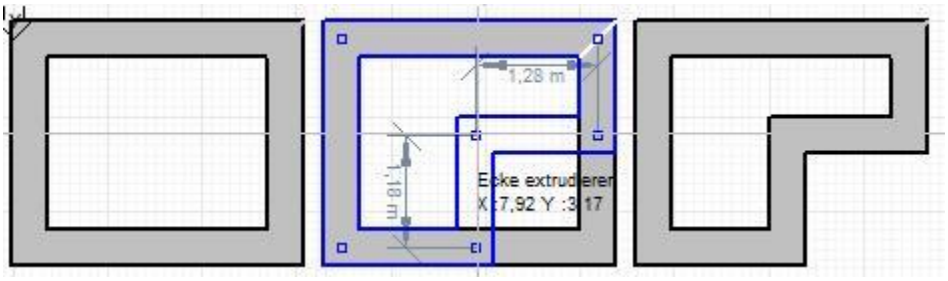
Wände lassen sich darüber hinaus weitergehend bearbeiten. Die Befehlsgruppe „Wand“ im Menüband „Bearbeiten“ stellt folgende Aktionen zur Verfügung:

Segment ausschneiden



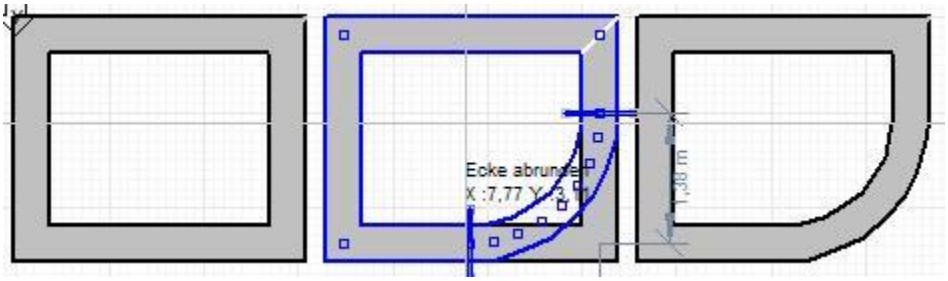
Schneidet aus einer bestehenden Wand ein Teilstück heraus. Wählen Sie dazu bitte den Startpunkt, sowie den Endpunkt der Teilwand, welche herausgeschnitten werden soll.

Ecke extrudieren



Fügt eine zusätzliche Ecke in einen bestehenden Wandzug ein. Wählen Sie zunächst die Ecke eines Raumes und ziehen Sie im folgenden Schritt die neu entstandene Ecke in den Raum hinein oder heraus.

Ecke abrunden

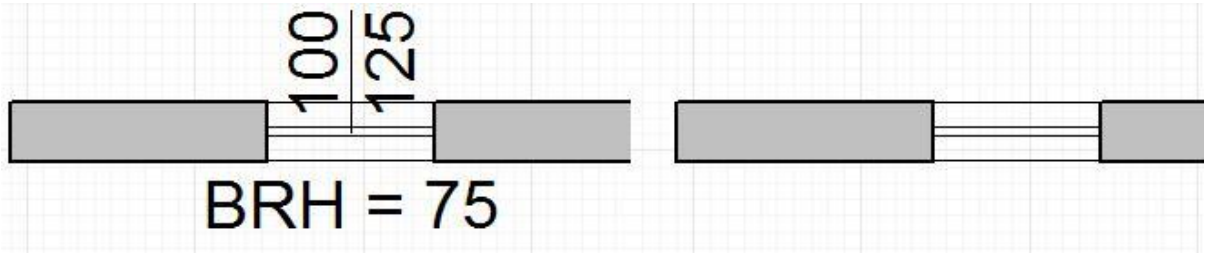


Rundet eine bestehende Ecke ab. Wählen Sie zunächst die Ecke aus und wählen anschließend den Rundungsradius durch Bewegen der Maus aus.

7. FENSTER, TÜREN UND TREPPEN

Für Fenster, Türen und Treppen stellt die Anwendung „Fluchtplan 2015“ jeweils eigene Objekte bereit. Diese lassen sich auf vielfältige Art und Weise anpassen. Fenster und Türen müssen dabei immer auf eine bestehende Wand platziert werden. Für Fenster, Türen und Treppen kann in den Dokumenteneigenschaften unter „Bauteil-Bemaßung“ jeweils eingestellt werden, ob die Bauteile mit oder ohne Bemaßungslinien dargestellt werden sollen. Bitte beachten Sie, dass üblicherweise in Flucht- und Rettungsplänen keine Bemaßungen von Bauteilen dargestellt werden.

7.1 FENSTER

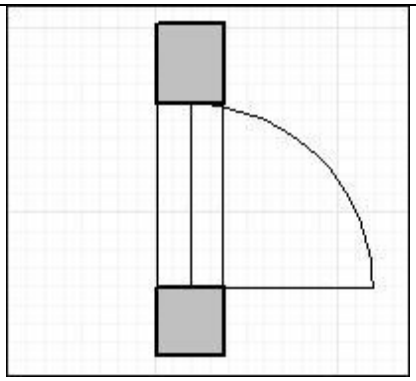
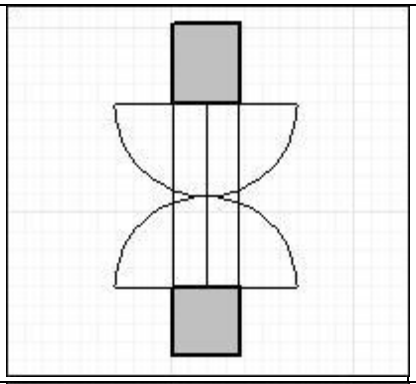
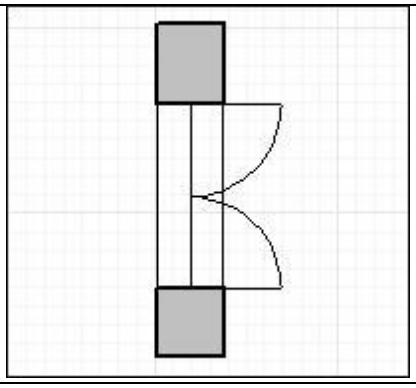
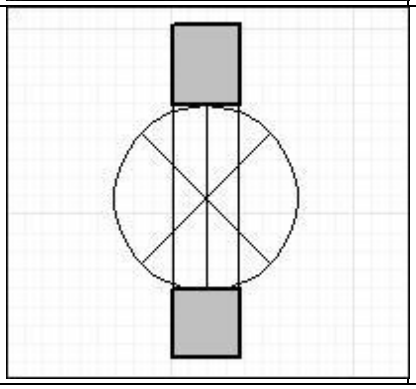


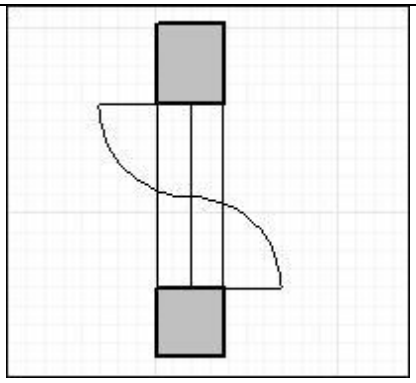
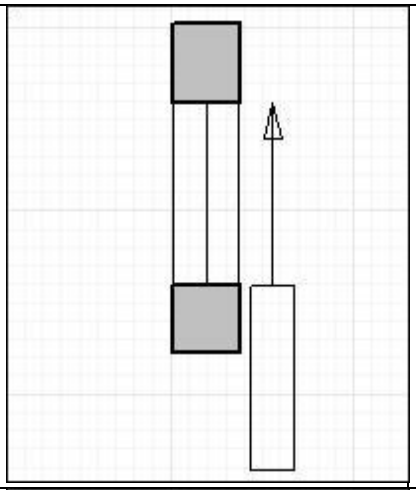
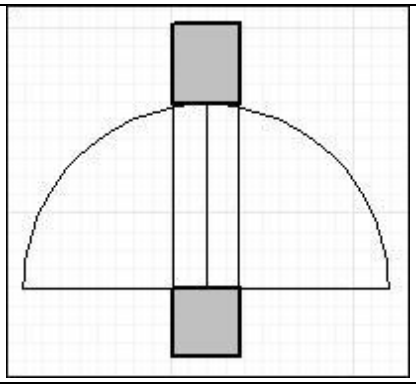
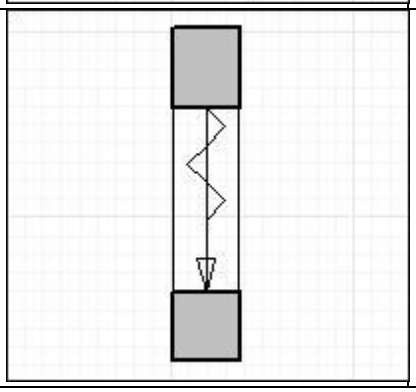
Neben der Breite, Höhe und Brüstungshöhe von Fenstern, lassen sich die Fensterrahmenbreite und die Position (außen, innen, mittig, benutzerdefiniert) des Fensterrahmens einstellen. Fenster lassen sich auf einer Wand entlang mit der Maus verschieben. Als Innenseite der Wand wird die rechte Seite in Richtung der Erstellung vordefiniert. Um diesen Effekt umzukehren, müssen Fenster gespiegelt werden.

Sobald ein Fenster markiert wurde, erscheinen 4 Markierungspunkte um das Fenster herum. Klicken Sie auf einen der 4 Markierungspunkte, um das Fenster in Richtung des gewählten Markierungspunktes parallel zur Wandachse zu spiegeln. Alternativ können Fenster über die Objekteigenschaften gespiegelt werden.

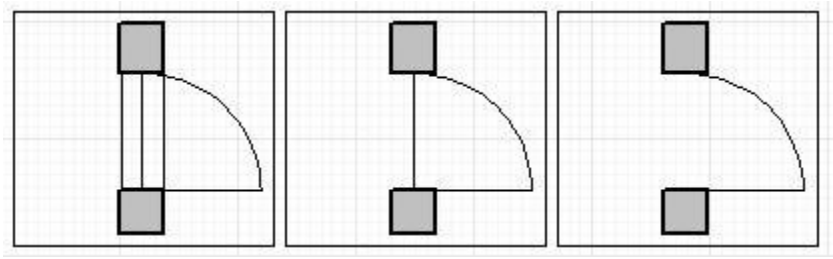
7.2 TÜREN

„Fluchtplan 2015“ unterstützt die Darstellung folgender Arten von Türen:

	*Drehflügel-Einflügelig*		*Pendeltür-Zweiflügelig*
	*Drehflügel-Zweiflügelig*		*Drehtür*

	*Drehflügel Gegeneinander-schlagend*		*Schiebetür*
	*Pendeltür-Einflügelig*		*Falttür*

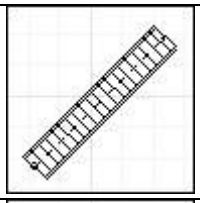
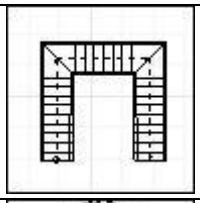
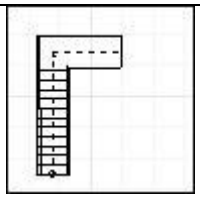
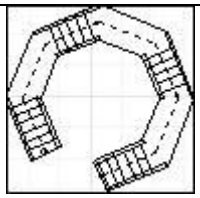
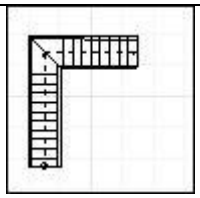
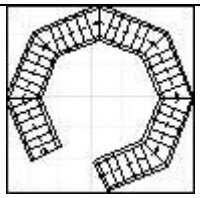
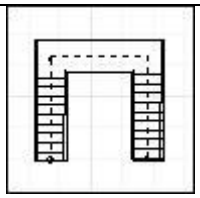
Für jede Tür lässt sich neben der Höhe und Breite, die Anschlagrichtung (rechts/links) einstellen, sowie ob die Darstellung der Tür inklusive Türsturz und Türschwelle erfolgen soll.
Das folgende Bild demonstriert die verschiedenen Darstellungen, jeweils mit Sturz und Schwelle (1), mit Schwelle (2) und ohne Sturz und ohne Schwelle (3) (von links nach rechts).



Türen lassen sich auf einer Wand durch das Halten der linken Maustaste und das Bewegen der Maus entlang der Wandachse verschieben. Sobald eine Tür markiert wurde, erscheinen 4 Markierungspunkte um die Tür herum. Klicken Sie auf einen der 4 Markierungspunkte, um die Tür in Richtung des gewählten Markierungspunktes parallel zur Wandachse zu spiegeln und um die Anschlagsrichtung festzulegen.

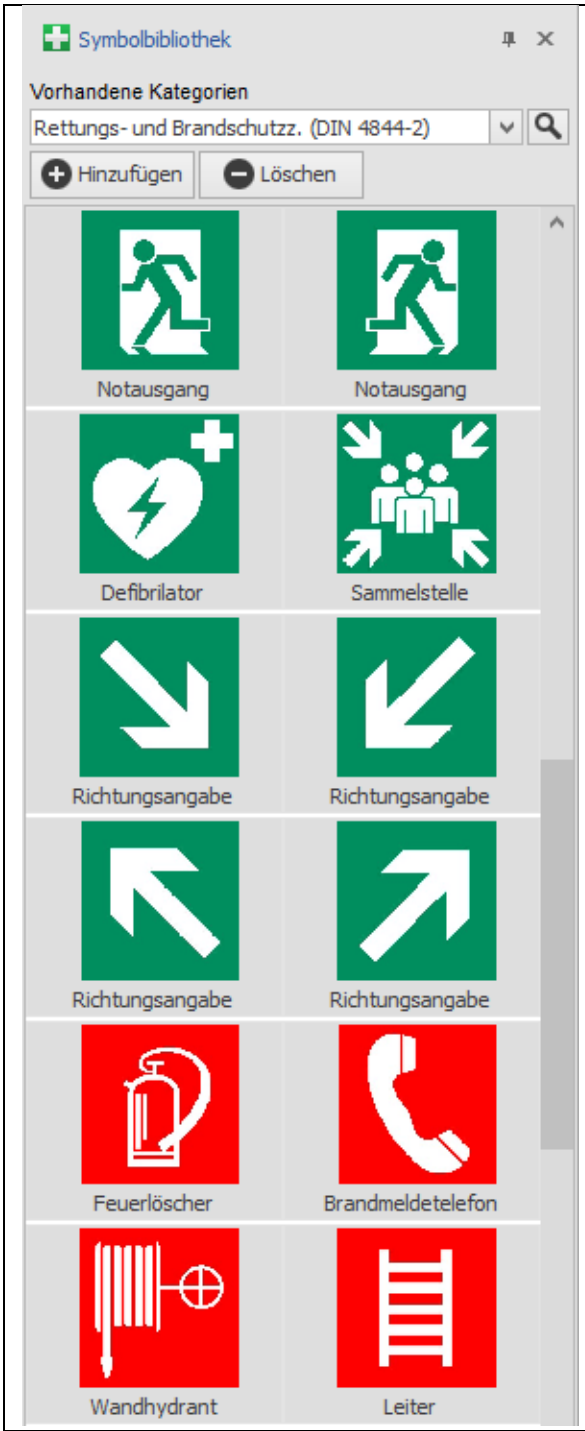
7.3 TREPPEN

„Fluchtplan 2015“ unterstützt das Erstellen und Darstellen folgender Arten von Treppen:

	Einfache Treppe		U-förmige Wendeltreppe
	L-förmige Podesttreppe		Treppenzug (Podesttreppe)
	L-förmige Wendeltreppe		Treppenzug (Wendeltreppe)
	U-förmige Podesttreppe		

Für jede Treppe lässt sich neben der Treppenbreite, die Auftrittslänge sowie die Steigungshöhe der Stufen einstellen. Desweiteren lässt sich die Darstellung von Geländern an und ausschalten.

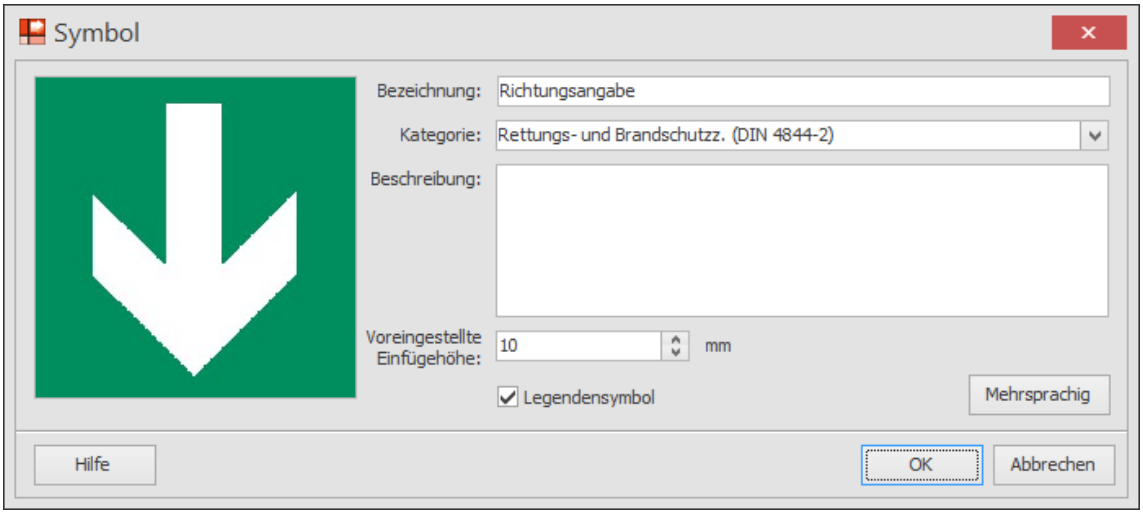
8. SYMBOLBIBLIOTHEK



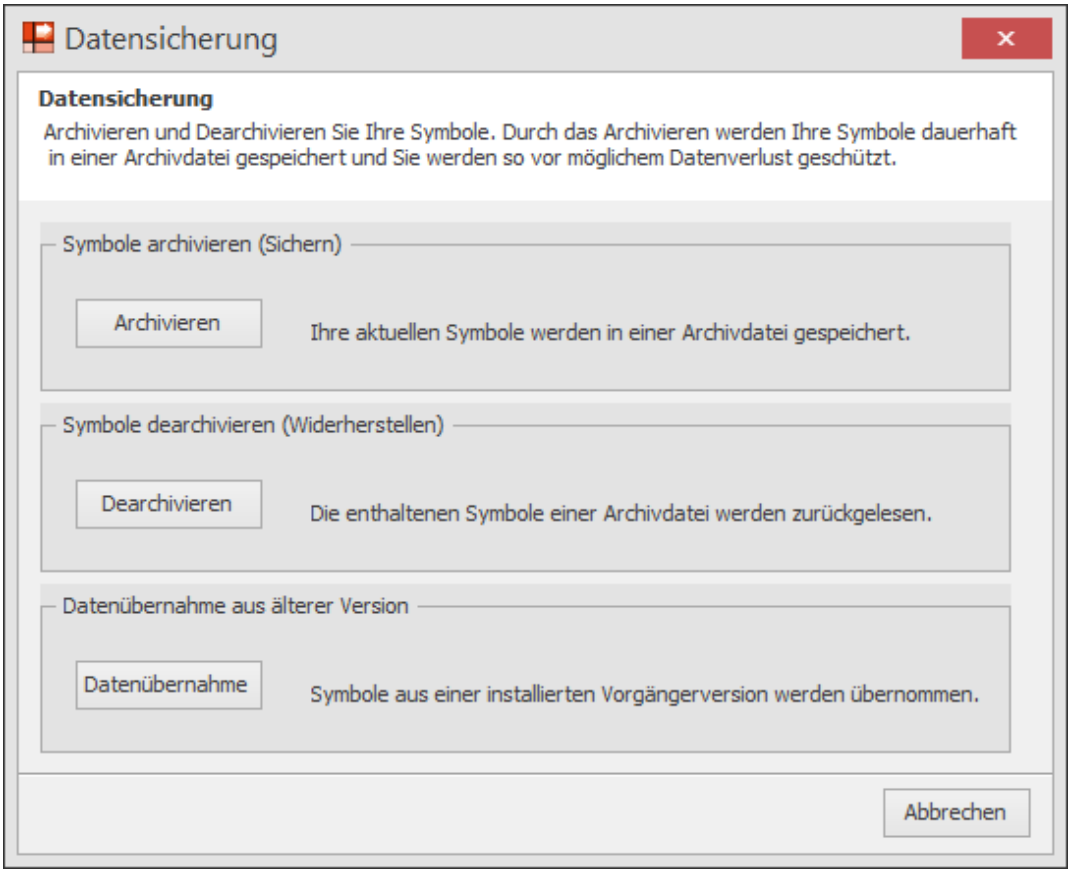
Die Symbolbibliothek kann im Menüband unter „Ansicht/Symbolleisten“ ein- und ausgeblendet werden. Die Symbolbibliothek ist standardmäßig eingeblendet. Sie stellt innerhalb verschiedener Kategorien Symbole und Zeichnungselement für die Erstellung von Flucht- und Rettungsplänen zusammen. Folgende Kategorien sind in „Fluchtplan 2015“ bereits enthalten: „Brandschutzsymbole (DIN 14034-6)“, „Gebäudebeschilderung“, „Nordpfeile“, „Rettungs- und Brandschutzzeichen (DIN 4844-2)“, „Symbole (DIN ISO 23601)“, „Verhaltenstafeln, Stempelfeld, Übersichtsplan“, „Verkehrszeichen“ und „Warnzeichen“. Die Symbolbibliothek kann jederzeit um Ihre eigenen Zeichnungsobjekte erweitert werden.
Nachdem Sie die entsprechende Kategorie gewählt haben, werden alle vorhandenen Symbole der Kategorie aufgelistet. Wählen Sie ein Symbol und ziehen Sie es mit der Maus an die Stelle im Plan, an dem das Symbol eingefügt werden soll. Beim Loslassen der linken Maustaste, wird das Symbol an der entsprechenden Stelle in den Plan eingefügt.
Wenn Sie ein spezifisches Symbol in den Plan einfügen wollen, haben Sie in der Version „Fluchtplan 2015“ die Möglichkeit die Suchfunktion zu verwenden. Wählen Sie dazu das Lupensymbol und tippen Sie die Bezeichnung des gewünschten Symbols ein.
Um selbst erstellte Objekte in die Symbolbibliothek einzugliedern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein bestehendes Objekt der Zeichenfläche und wählen den Punkt „Zu Symbolbibliothek hinzufügen…“.
Die Symbolbibliothek kann um eigene Kategorien erweitert werden, indem Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen…“ klicken. Geben Sie daraufhin den Namen der neuen Kategorie an und klicken Sie auf OK. Um bestehende Kategorien inklusive aller ihrer enthaltenen Symbole zu löschen, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Löschen“.

Um die Eigenschaften eines Symbols der Symbolbibliothek zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Symbol und wählen aus dem erscheinenden Kontextmenü den Punkt „Bearbeiten…“ Im folgenden Dialog „Symbol“ können Sie die Symbolbezeichnung, eine Beschreibung, sowie die Einfügehöhe in Millimeter festlegen. Wählen Sie den Punkt Legendensymbol, wenn das Symbol Bestandteil der Symbollegende sein soll. Unter „Mehrsprachig“ können Sie Titel in weiteren vordefinierten Sprachen angeben, die in der generierten Legende angezeigt werden können.

Hinweis: Änderungen an den Symboleigenschaften haben keine Auswirkungen auf bereits vorhandene Symbole im Flucht- und Rettungsplan.



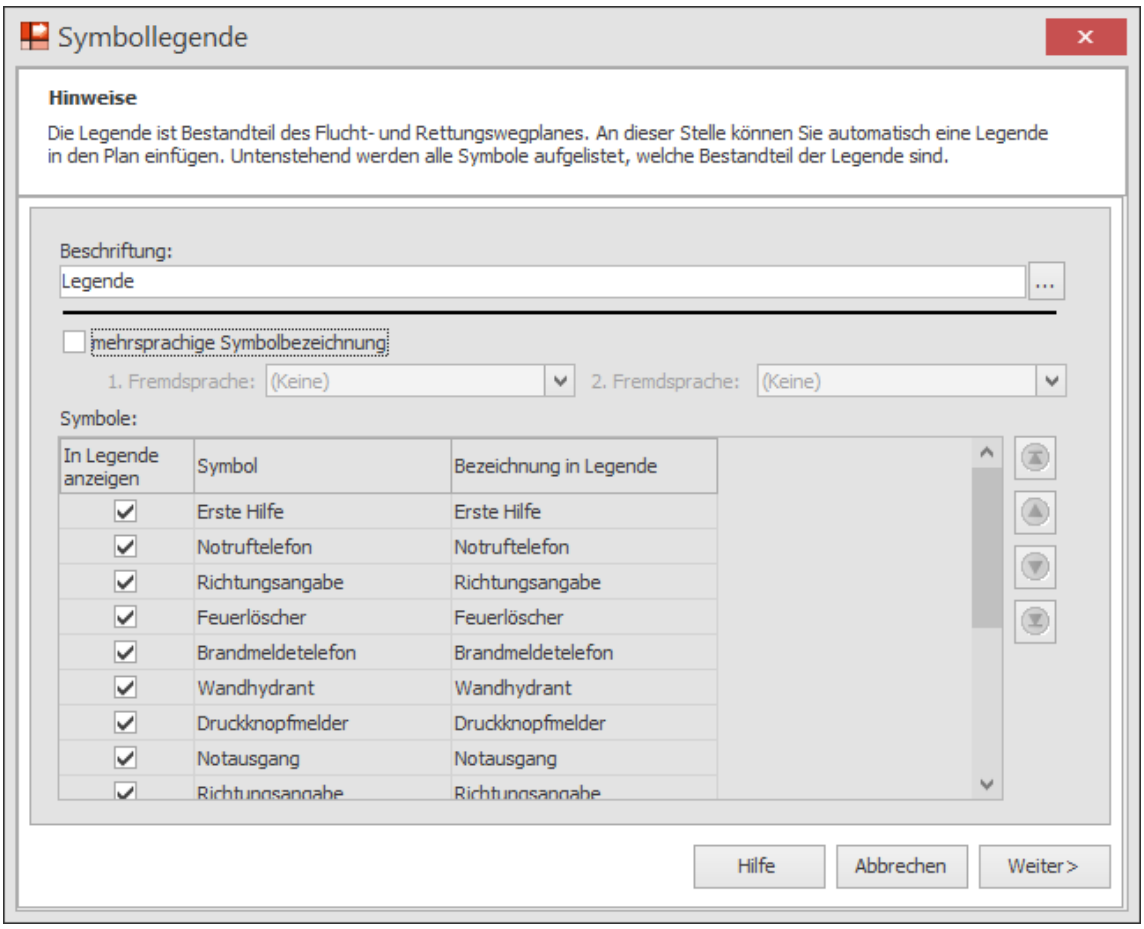
Die komplette Symbolbibliothek kann archiviert werden, indem der „Datensicherung“-Dialog über die Schaltfläche „Archivieren Dearchivieren“ im Menüband „Extras“ aufgerufen und „Archivieren“ mit der linken Maustaste angeklickt wird. Der „Datensicherung“-Dialog kann auch über „Symboldatenbank/Datensicherung“ des Anwendungsmenüs aufgerufen werden. Wählen Sie anschließend den Speicherpfad und den Namen der Sicherungsdatei. Der Dateiname muss auf „.af1“ enden, um sicherzustellen, dass die Sicherung im Format Fluchtplan-Archiv erfolgt. Bestätigen Sie Ihre Einstellungen, indem sie auf „Erstellen“ klicken. Im Folgenden wird Ihnen der Fortschritt der Sicherung angezeigt. Nach Abschluss der Sicherung kehren Sie mit „Beenden“ zum Programm „Fluchtplan 2015“ zurück.


Datensicherung
Datensicherung
Archivieren und Dearchivieren Sie Ihre Symbole. Durch das Archivieren werden Ihre Symbole dauerhaft in einer Archivdatei gespeichert und Sie werden so vor möglichem Datenverlust geschützt.
Symbole archivieren (Sichern)
Archivieren
Ihre aktuellen Symbole werden in einer Archivdatei gespeichert.
Symbole dearchivieren (Widerherstellen)
Dearchivieren
Die enthaltenen Symbole einer Archivdatei werden zurückgelesen.
Datenübernahme aus älterer Version
Datenübernahme
Symbole aus einer installierten Vorgängerversion werden übernommen.
Abbrechen

9. LEGENDE

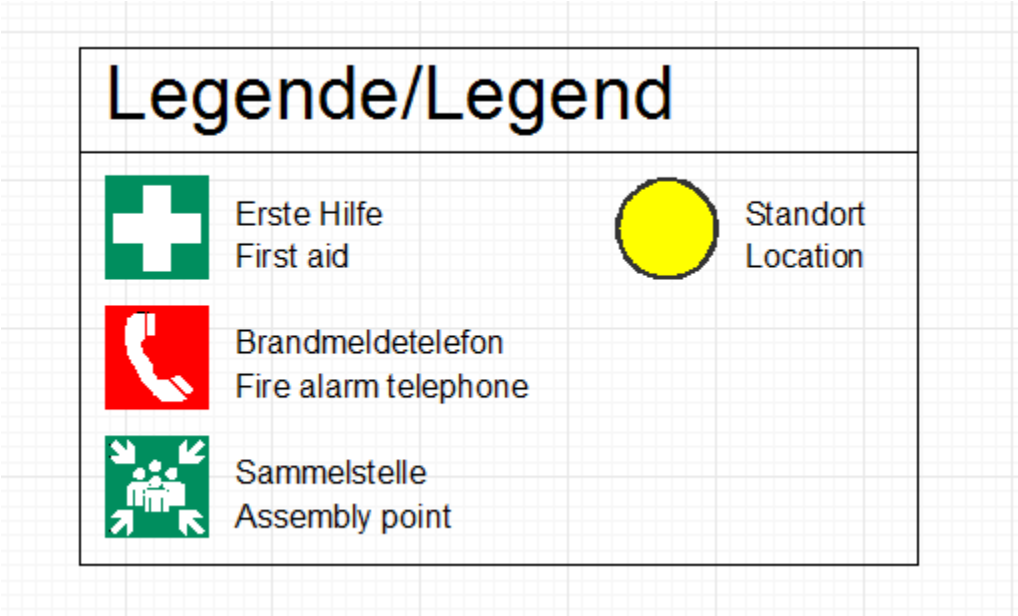
Bestandteil eines jeden Flucht- und Rettungswegplanes ist eine Legende der verwendeten Symbole (Symbollegende), etwa für Rettungswege, Notausgänge oder Feuerlöscher. „Fluchtplan 2015“ ist in der Lage eine Legende aus allen im Plan enthaltenen Symbolen zu erstellen, insofern die Symbole aus der mitgelieferten und im Programm integrierten Symbolbibliothek verwendet wurden und als Legendensymbole deklariert sind.

Durch Klick auf die Schaltfläche „Legende…“ im Menüband „Einfügen“ öffnet sich das Dialogfeld „Symbollegende“:



Aufgelistet werden alle im aktuellen Plan enthaltenen Symbole, die als Legendensymbole deklariert sind. Sie können die Beschriftung der Legende ändern und eine oder zwei Fremdsprachen hinzufügen. Die Fremdsprachen können auch in die Beschriftung der Legende durch Klick mit der linken Maustaste auf „...“ übernommen werden. Durch Klick innerhalb der Spalte „In Legende anzeigen“ legen Sie fest, ob das entsprechende Symbol in der zu erstellenden Legend enthalten sein soll oder nicht. Innerhalb der Spalte „Bezeichnung in Legende“ beziehungsweise den Spalten mit Fremdsprachen können Sie den entsprechenden Symboltext editieren. Die Anordnung der Symbole innerhalb der Legende kann über die Schaltflächen , , und für die aktuelle Zeile geändert werden. Klicken Sie auf „Weiter>“ und legen Sie im folgenden Fenster die Anordnung (vertikal oder horizontal), die Anzahl der Spalten, sowie die Einfügeposition der Legende fest.

Durch Klick auf die Schaltfläche „Erzeugen“ wird die Legende abschließend erzeugt und an gewünschter Stelle als Gruppenobjekt in den Plan eingefügt.

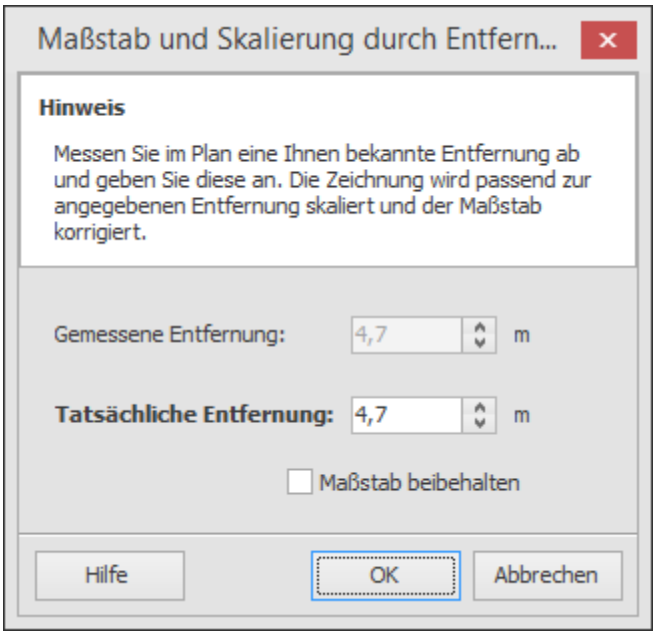


10. MAßSTAB DURCH ENTFERNUNG FESTLEGEN

Sollte der eingestellte Maßstab, vom gewünschten Zeichnungsmaßstab abweichen, können Sie diesen durch die Anwendung berechnen und den Zeichnungsinhalt dazu passend skalieren lassen.

Klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche „Maßstab durch Entfernung festlegen“ im Menüband „Plan“. Im nächsten Schritt können Sie in der Zeichnungsfläche, jeweils durch Mausklick, zwei voneinander verschiedene Meßpunkte setzen. Es empfiehlt sich dazu eine Strecke nachzumessen, von welcher die tatsächliche Entfernung bekannt ist, z.B. Türbreite, Wandstärke oder Wandlänge.

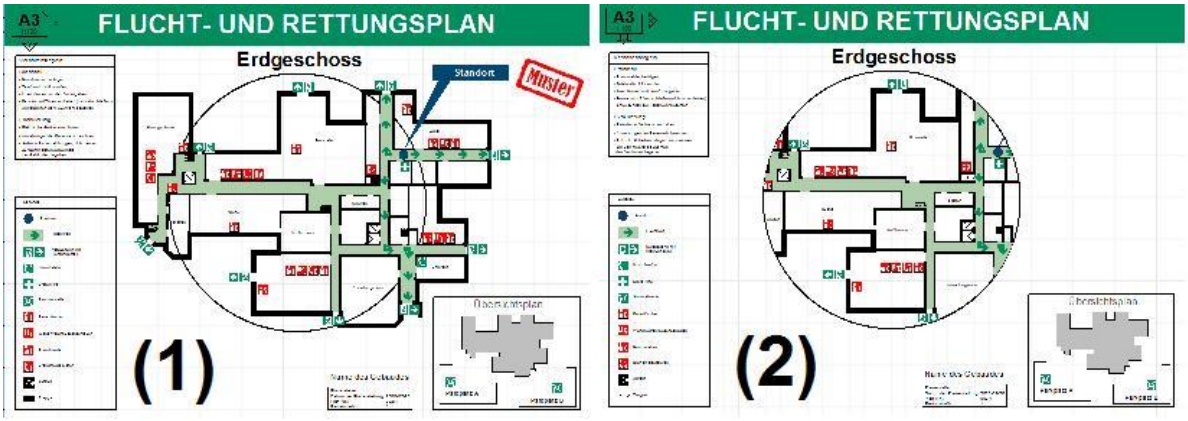
Im folgenden Dialog können Sie nun zur ausgemessenen Entfernung die tatsächliche Entfernung eingeben. Durch Klick auf den Button OK skaliert die Anwendung alle enthaltenen Zeichnungselemente neu und passt den Maßstab entsprechend an. Bei aktivierter Checkbox „Maßstab beibehalten“, werden die Zeichnungselemente passend zur tatsächlichen Entfernung skaliert und der Maßstab beibehalten.



11. CONTAINER

Um Zeichnungselemente in Ihrer Darstellung bereichsbezogen zu begrenzen, können Container erstellt werden. Ein Container besitzt dabei immer ein oder mehrere enthaltene Objekte und das eigentliche Containerobjekt welches den darzustellenden Bereich der enthaltenen Objekte definiert.

Beispielsweise empfiehlt sich die Verwendung eines Containers, wenn sie einen Flucht- und Rettungswegplan nur für einen Teilausschnitt eines kompletten Grundrisses erstellen möchten. Erstellen Sie dazu ein Rechteckobjekt, welches als Begrenzung dienen soll. Anstelle des Rechtecks können auch andere Zeichnungsobjekte wie Kreis oder Polygon als Container genutzt werden. Markieren Sie nun alle Elemente des Grundrisses, klicken Sie auf die Schaltfläche „In Container verschieben“ im Menüband „Einfügen“ und wählen abschließend das Rechteck aus.



Das obige Bild verdeutlicht beispielhaft die Verwendung von Containern. Aus den einzelnen Elementen des Fluchtplanes und eines Kreisobjektes (1) wurde ein Container erzeugt (2), welcher die Darstellung des Fluchtplanes kreisförmig begrenzt.

Aktive Container werden durch Klicken auf die Schaltfläche „Container auflösen“ aufgelöst. Dabei werden alle Objekte des Containers wieder frei angezeigt.

Container lassen sich nicht in andere Container verschieben.

12. SHORTCUTS

Wichtige Shortcuts innerhalb des Programms:

Hilfe	F1
Willkommensdialog	F2
Neuen Plan anlegen	Strg + N
Plan speichern	Strg + S
Plan drucken	Strg + P

bei geöffnetem Plan

Radialmenü	Leertaste
Aussschneiden	Strg + X
Kopieren	Strg +C
Einfügen	Strg + V

Alle Objekte auswählen	Strg + A
Auswahl invertieren	Strg + I
Aktion rückgängig	Strg + Z
Aktion wiederholen	Strg + T

beim Erstellen von Objekten

Orthogonalmodus	Strg
automatischen Punktefang ausschalten	Shift
Erstellen von Objekten abbrechen	Esc
Objekt erstellen	Enter

beim Einfügen von kopierten Objekten

Objekt wiederholt einfügen	Alt

ausgewählte Objekte

Objekte löschen	Entf
Objekte gruppieren	Strg + G
Gruppe aufheben	Strg +U
Objekte um ein Pixel bewegen	Strg + Pfeiltasten
Objekte um Fangrasterabstand bewegen	Shift + Pfeiltasten
Objekte um 1° rotieren	Strg + Bildhoch/Bildrunter
Objekte um 45° rotieren	Shift + Bildhoch/Bildrunter

13. IMPRESSUM

Sie erreichen uns Montag – Freitag in der Zeit von 8.00 Uhr – 16.00 Uhr unter:

Bestellannahme: 03 51 / 87 32 15 00
Fax: 03 51 / 87 32 15 20
E-Mail: info@vordruckverlag.de
Internet: www.vordruckverlag.de

Hausanschrift:
VVW GmbH
Bamberger Str. 4-6
01187 Dresden

Die Softwarehotline ist ebenfalls von 8.00 Uhr bis 12.00 Uhr und 14.00 Uhr bis 16.00 Uhr besetzt.
Softwarehotline: 03 51 / 87 32 15 10

14. LIZENZVEREINBARUNGEN

Lizenzbedingungen

WICHTIG – BITTE SORGFÄLTIG LESEN!

Die nachstehenden Regelungen beinhalten die Bedingungen für die Nutzung der Software. Die Installation der Software beinhaltet die Einverständniserklärung, durch diese Regelungen gebunden zu sein. Fehlt es an einem solchen Einverständnis, darf die Software nicht installiert oder in sonstiger Weise verwendet werden.

Lizenzbedingungen
für die Überlassung von Software durch die
Vordruckverlag Weise GmbH (- Hersteller-)
an ihre Abnehmer (- Anwender -)

§ 1 Sachlicher Geltungsbereich
1. Die nachstehenden Bedingungen gelten für die Nutzung der dem Anwender vom Hersteller überlassenen Software.
2. Gegenstand des Vertrages ist die Einräumung einer nach Maßgabe der nachfolgenden Regelungen beschränkten Gebrauchslizenz. Alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte, insbesondere Eigentums- und Urheberrechte, bleiben vorbehalten und stehen dem Hersteller zu. Die in der Software installierten Urheberrechtsvermerke sind stets unverändert beizubehalten.

§ 2 Umfang des Nutzungsrechts des Anwenders
1. Der Hersteller verschafft dem Anwender ein einfaches, dauerhaftes, übertragbares Nutzungsrecht zur Einzelnutzung der Software im Rahmen des bestimmungsgemäßen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die den in der Dokumentation angegebenen Betriebssystemen entspricht.
2. Der bestimmungsgemäße Gebrauch umfasst als zulässige Nutzungshandlungen:
die Programminstallation und die Anfertigung einer Sicherungskopie gemäß § 3;
das Laden des Computerprogramms der Software in den Arbeitsspeicher und das Ausführen gemäß § 4.
3. Zu einer weitergehenden Nutzung der Software, insbesondere zur Änderung, Übersetzung, Vervielfältigung, Zurückentwicklung, Dekompilierung, Entassemblierung oder Portierung auf ein anderes Betriebssystem ist der Anwender nicht berechtigt, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln.
4. Der Anwender bewahrt die Software so auf, dass Unbefugte keinen Zugriff haben.
5. Der Anwender verpflichtet sich, die Bestimmungen der Datenschutzgesetze in ihrer jeweils gültigen Fassung einzuhalten und eine entsprechende Verpflichtung seinen Mitarbeitern und anderen Personen, die mit der Software in Berührung kommen, aufzuerlegen.

§ 3 Installation und Sicherungskopie
1. Der Anwender darf von dem Original-Datenträger eine einzige funktionsfähige Kopie auf einen Massenspeicher übertragen (Installation).
2. Stimmen die installierte Kopie und der Inhalt der Original-Datenträger überein, so verbleibt der Original-Datenträger als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie ist dann untersagt. Stimmen die installierte Kopie und der Inhalt der Original-DVD nicht überein, so darf der Anwender von dem Original-Datenträger eine einzige weitere Sicherungskopie anfertigen.
3. Ist eine der dem Anwender genehmigten Kopien beschädigt oder zerstört, so darf er eine Ersatzkopie erstellen.

§ 4 Laden und Ausführen des Programms
Der Anwender darf das Computerprogramm der Software in einen Arbeitsspeicher laden und verwenden, darauf zugreifen, es ausführen sowie in anderer Weise damit interagieren (Ausführen). Die zeitgleiche Mehrfachnutzung des Computerprogramms der Software ist nicht gestattet, es sei denn, dass es sich bei dem Computerprogramm um Client-Server-Versionen handelt, für die der Anwender entsprechende Lizenzen erworben hat.

§ 5 Programmpflege, Updates, Interoperabilität

1. Updates und Pflegeleistungen sind nicht Gegenstand dieses Vertrages. Dieser Vertrag verschafft dem Anwender daher keinerlei Ansprüche auf Fehlerbeseitigung, auf Verbesserungen, Abänderungen, Ergänzungen oder Funktionserweiterungen der Software. Diese Leistungen sind nicht Gegenstand dieses Vertrages, sondern bedürfen einer gesonderten vertraglichen Vereinbarung, die nur zusammen mit dem Erwerb eines entsprechenden Servicepaketes abgeschlossen werden kann.
2. Dem Anwender werden verbesserte oder erweiterte Versionen der Software (Updates) angeboten. Für Updates kann insoweit eine gesonderte Gebühr verlangt werden, als die für die Software erhobene Lizenzgebühr einmalig ist.
3. Sonstige Leistungen, wie z.B. die Anpassung der Software an besondere Bedürfnisse des Anwenders, die Erstellung von zusätzlichen Schnittstellen oder andere Programmierleistungen erfolgen nur gegen eine gesonderte Vergütung und setzen den Abschluss eines gesonderten Vertrages voraus.

§ 6 Weitergabe der Software

1. Der Anwender darf die Software, soweit sie ihm zur dauerhaften Nutzung übertragen wurde, nur so wie sie ihm übergeben wurde, d. h. den Original-Datenträger bei gleichzeitiger Mitübertragung des Nutzungsrechts weitergeben, wobei zugleich das eigene Nutzungsrecht des Anwenders erlischt. Voraussetzung der Weitergabe ist, dass der Übernehmer sich mit den Vertragsbedingungen einverstanden erklärt.
Im Falle der zeitlich begrenzten Überlassung an den Anwender darf die Software hingegen weder endgültig oder zeitweise weitergegeben, noch Dritten – wozu nicht die Mitarbeiter des Anwenders zählen – in sonstiger Weise zugänglich gemacht werden.
2. Eine Übertragung des Programms durch Überspielen in jeder Form ist unzulässig.
3. Im Falle der Weitergabe sind sämtliche Vervielfältigungsstücke beim Anwender vollständig und irreversibel unbrauchbar zu machen.
4. Der Anwender hat dem Hersteller unverzüglich den Übernehmer mitzuteilen.
5. Der Anwender darf die Software oder Teile davon nicht zeitweise an Dritte gegen Entgelt oder in Form der Leihe geschäftsmäßig weitergeben. Auch insoweit gelten Mitarbeiter des Anwenders nicht als Dritte im vorstehenden Sinn.

§ 7 Gewährleistung

1. Es wird die Gewährleistung dafür übernommen, dass die überlassene Software die in der Dokumentation beschriebenen Funktionen erfüllt. Voraussetzung für die Gewährleistung ist jedoch, dass die Software in ihrer jeweils gültigen, unveränderten Originalfassung sowie unter den in der Benutzerdokumentation angegebenen Einsatzbedingungen vertragsgemäß genutzt wurde und nicht bei dem Anwender zum Einsatz kommende Programme oder Daten als ursächlich für die Funktionsstörung anzusehen sind.
2. Als vereinbart gilt eine Beschaffenheit nur nach schriftlicher Festlegung.
3. Der Anwender kann im Falle der Mangelhaftigkeit der Software Nachlieferung verlangen. Ein Anspruch auf Beseitigung des Mangels besteht nicht.
4. Der Anwender hat dem Hersteller einen offensichtlichen Mangel innerhalb von vier Wochen nach Lieferung schriftlich mitzuteilen. Bei Versäumnis dieser Frist sind Gewährleistungsansprüche wegen des betreffenden Mangels ausgeschlossen.
5. Im Übrigen verjähren die Gewährleistungsansprüche des Anwenders innerhalb einer Frist von einem Jahr nach Lieferung, soweit nicht Vorsatz vorliegt. Sind in diesem Zeitraum Mängel angezeigt worden, so verlängert sich die Gewährleistungsfrist um die Zeit, während der ein etwaiger Beseitigungsversuch seitens des Herstellers andauert.

§ 8 Haftung

1. Bei grober Fahrlässigkeit oder Vorsatz haftet der Hersteller nach Maßgabe der gesetzlichen Vorschriften.
2. Bei einfacher Fahrlässigkeit wird die Haftung ausgeschlossen, soweit weder Leben, Körper oder Gesundheit noch wesentliche Vertragspflichten verletzt wurden.
Bei einfacher Fahrlässigkeit wird, soweit eine wesentliche Vertragspflicht verletzt wurde oder ein Fall des Verzuges vorliegt, die Haftung für Schäden, die nicht auf einer Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit beruhen, begrenzt auf 50 % der Vertragssumme und jeweils auf typische, vorhersehbare Schäden.

3. Dem Anwender ist bekannt, dass er im Rahmen seiner Schadensminderungsobliegenheit insbesondere für eine regelmäßige Sicherung seiner Daten zu sorgen hat und im Falle eines vermuteten Softwarefehlers alle zumutbaren zusätzlichen Sicherungsmaßnahmen ergreifen muss.
Für die Wiederbeschaffung von Daten haftet der Hersteller deshalb nur dann und insoweit, als diese Daten im Sinne ordnungsgemäßer Datenverarbeitung aus Datenbeständen, die in maschinenlesbarer Form bereitgehalten werden, mit vertretbarem Aufwand reproduzierbar sind.

§ 9 Schutzrechte Dritter

1. Der Hersteller stellt den Anwender von allen Ansprüchen Dritter gegen diesen aus der Verletzung von Schutzrechten an den überlassenen Programmen in ihrer jeweils gültigen Fassung frei, sofern der Anwender den Hersteller von solchen Ansprüchen unverzüglich schriftlich benachrichtigt hat.
2. Der Hersteller ist berechtigt, die Software aufgrund von Schutzrechtsbehauptungen Dritter auf eigene Kosten zu ändern oder umzutauschen. Ist dies oder die Erwirkung eines Nutzungsrechts mit angemessenem Aufwand nicht möglich, kann der Hersteller den Vertrag für das betreffende Programm fristlos kündigen. In diesem Fall haftet er dem Anwender für den ihm durch die Kündigung entstehenden Schaden insgesamt bis höchstens zur Höhe der Einmalgebühr der Software, die Gegenstand des Anspruchs ist. Der Nachweis keines oder eines nur geringeren Schadens bleibt vorbehalten.

§ 10 Kündigung und Rückgabepflicht

1. Der Hersteller hat das Recht zur fristlosen Kündigung, wenn der Anwender Raubkopien fertigt, die Software unbefugt weitergibt, unbefugten Zugriff nicht verhindert, unberechtigt dekompiliert oder trotz Abmahnung von der Software fortgesetzt vertragswidrigen Gebrauch macht.
2. Im Falle der fristlosen Kündigung des Herstellers nach Maßgabe der vorstehenden Ziffer 1. ist der Anwender zum Ersatz des durch die Aufhebung des Vertrages entstehenden Schadens verpflichtet. Etwaige Schadenersatzpflichten aufgrund hiermit im Zusammenhang stehender sonstiger Rechtsverletzungen bleiben unberührt.
3. Endet der Vertrag infolge einer Kündigung oder des Ablaufs der Zeit, für den er eingegangen wurde, hat der Anwender die Software auf der EDV-Anlage vollständig zu löschen, sämtliche Kopien irreversibel unbrauchbar zu machen sowie die ihm überlassenen Datenträger dem Hersteller unverzüglich zurückzugeben.